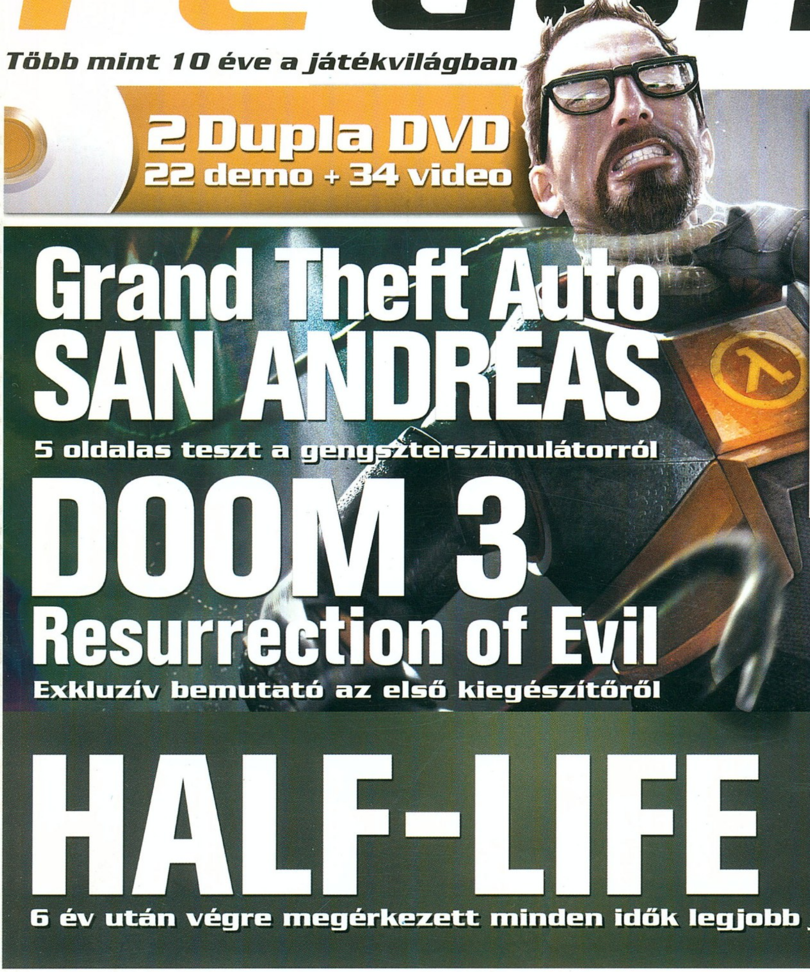
teljes játék a DVD-n: POKOLI SZOMSZÉDOK

PC GURU

Több mint 10 éve a játékvilágban

2004. No. 13



2 Dupla DVD
22 demo + 34 video

SIMS 2 EXTRA DVD

Grand Theft Auto SAN ANDREAS

5 oldalas teszt a gengszterszimulátorról

DOOM 3 Resurrection of Evil

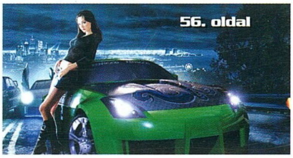
Exkluzív bemutató az első kiegészítőről

HALF-LIFE 2

6 év után végre megérkezett minden idők legjobb játéka

www.pcguru.hu

Medal of Honor
Pacific Assault teszt



NFS Underground 2
teszt

Prince of Persia 2
teszt

ára: 1796 Ft

előfizetéssel csak: 1347 Ft

DVD tartalom: JÁTÉKDEMÓK: NFS Underground 2 Men of Valor Sonic Heroes Cross Racing Championship FlatOut Medieval Conquest Scrapland The Moment of Silence Axis & Allies Locomotion Call of Duty: United Offensive Doom 3 Full Spectrum Warrior GTR Port Royale 2 Prince of Persia: Warrior Within Richard Burns Rally Rollercoaster Tycoon 3 Wanted Battlefield 1942: Desert Combat Final World of Warcraft intro

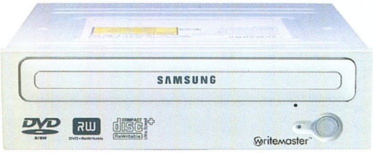
Tökéletes DVD-írás villámgyorsan,

a legjobb minőségben,

minden felületre,

megbízhatóan.

Elégedett lesz vele.



Samsung Writemaster™ TS-H552

- Írási sebesség: DVD+R: 16x, DVD-R: 12x, DVD±RW: 4x.
- Dupla rétegű DVD-k támogatása (8,5 GB/lemez).
- A legújabb szoftverfrissítések mindig elérhetők a www.samsungodd.com weboldalon.

SAMSUNG

Sziasztok!

Sosem hittük volna, de a pillanat, amire az FPS-rajongók immár hat éve vártak, végre elérkezett! A Half-Life 2 jött, látott és egy pillanat alatt lehengerelte szerkesztőségünket. Gordon Freeman kalandjairól szóló cikkünkből mindent megtudhatsz, amit a Half-Life második részéről tudni érdemes. Megismerheted a játék tényleges gépigényét, megtudhatod, hogy a boltban vásárolt verzió aktiválásához is internetre van szükség, bemutatjuk a Source motorral életre keltett legendás első részt, és a poénok lelövése nélkül lerántjuk a leplet a játék történetéről is.

Ahogy már megszokhattátok, az év vége felé sorozatos játékshow-kra invitálunk benneteket. Alig vagyunk túl az EA-val közösen szervezett első hivatalos Medal of Honor LAN partin, máris a november végén megrendezésre kerülő FIFA 2005 világbajnokság magyarországi selejtezőjére koncentrálunk, ahol megpróbáljuk még magasabbra tenni a lécet. Ha eljöttök, megnézhetitek, hogyan próbálja meg Grath FIFA-ban megverni Ganxta Zoleet és Harsányi Leventét, és találkozhatok a magyar válogatott szövetségi kapitányával Lothar Matthausszal is.

Az örömteli események mellett kénytelenek vagyunk beszámolni a múltkori számunk DVD-mellékletével történt kellemetlenségekről is. A korongot gyártó cég technikai baklövésének köszönhetően ugyanis a duplasűrűségű, 9 GB-os DVD-ről (9 GB) lemaradt az egyik réteg: 4.7 GB demó és javítócsomag. Az sem volt ritka, hogy a rosszul legyártott DVD-k egyáltalán nem voltak olvashatók. Az utánnyomás azonban megtörtént, minden előfizetőnek és reklamálónak postáztuk az új korongot, de biztos, ami biztos: a mostani számunkban két db duplasűrűségű DVD-t találtok, amik közül az egyik a 12-es szám javított korongja. Még egyszer szeretnénk elnézést kérni a kellemetlenségekért, és megköszönni Nektek azt a türelmet és kitartást, amivel az esetet kezeltétek.

A rossz hír után jöjjenek a jók! Az első és egyben legfontosabb, hogy következő, decemberi számunkhoz olyan teljes játékot adunk ajándékba, amihez foghatóval eddig nem találkozhattatok magyar PC-s magazin mellékletén! A Spellforce ugyanis amellett hogy az utóbbi évek egyik legjobb és legszebb fantasy stratégiai játéka, vadonatúj is, hiszen a hivatalos megjelenése óta alig egy esztendő telt el. Biztosak vagyunk benne, hogy gyűjteményetek legbecsesebb darabja lesz majd. A másik örömteli hírünk, hogy Flatline és Lucas után újabb ex-Gameres cikkírót köszönthetünk sorainkban. A szimulátorok szakavatott mestere, régi ismerősünk Neuro mostantól újra rendszeresen ír a PC Guruba.

A PC GURU KÖVETKEZŐ SZÁMA DECEMBER 17-ÉN JELENIK MEG!

A GURU LEGYEN VELETEK!

05 AKTUÁLIS
05 Színfalak mögött 06 Teljes játék: Pokoli szomszédok 08 DVD melléklet

20 BEMUTATÓK
18 GTA: San Andreas 24 Doom 3: Resurrection of Evil 30 Close Combat: First to Fight 32 SWAT 4

36 ISMERTETŐK
36 Half-Life 2 42 Prince of Persia Warrior Within 46 Medal of Honor: Pacific Assault 54 NFS Underground 2 58 Men of Valor Vietnam 60 Rollercoster Tycoon 3 62 Cross racing Championship 66 Axis & Allias 68 Creature Conflit 70 Pacific Fighters 72 Tribes: Vengeance 74 NBA 2005 76 Moment of Silence 78 Club Football 2005 80 Top Spin

80 ROVATOK
80 HardWired Akták 82 NosztalGuru 84 Killing Spree 86 A világ legbefolyásosabb emberei 88 Gondolatébresztő 90 Mentőöv 120 Homok a gépezetben

94 HARDVER
96 Hardver hírek 98 CPU és VGA társkereső 100 Zalman hűtés 102 Hardver Bemutatók 104 Prohardver rovat! 108 Fast Trak kontroller teszt. 110 Digitális fényképezés VI 116 Játékok PDA-n

122 KÜLVILÁG
122 Külvilág – Levelezés, könyv, zene, film, DVD

Melyik játékot ajánlod karácsonyi ajándéknak?

SASA

A válasz számomra egyértelmű. Mivel FPS-rajongó vagyok elsőként minden idők egyik legjobb, ha nem a legjobb PC-s játékát, a Half-Life 2-t. Hogy miért? A választ megtudjátok a pár oldallal arrébb található részletes tesztünkben. Ha nem szereted az FPS-eket, de odavagy az akció-platform játékokért, idén semmiképpen sem hagyhatod ki a Prince of Persia második részét, amely fantasztikus játékmenetével, okos fejtörőivel és példaértékű harcrendszerével ismét kategóriája legjobbja lett.

JOC

Hardver-guru lévén, játékok ajánlása helyett hardvervásárlási tanáccsal szolgálnék. E szűk kereteк között konkrét terméket nem ajánlanék, hiszen meglehetősen sok tényező befolyásolja, hogy egy-egy esetben mi az optimális megoldás a jelenlegi konfiguráció továbbfejlesztésére. Inkább azt javaslom, hogy upgrade előtt olvassátok el alaposan a hardver rovatban Gale és Martinm elemző cikkét, ebből kiderül milyen procihoz milyen VGA kártya passzol leginkább. A legfontosabb – mint az élet sok más területén is – a megfontoltság és a körültekintés.

CHRIS

Idén karácsonyra elsősorban egy olyan játékot javaslok, melyeket a család minden tagja örömmel fog a fa alól a PC-be helyezni. A Sims második része fenomenális, mindenre kiterjedő életszimulátor, amit egyaránt nyúznak fiúk és lányok, korhatár és egyéb megkötés nélkül. Barátnők, feleségek, lánytestvérek számára tökéletes ajándék lehet! Ha pedig magunkat szeretnénk meglepni valami jó kis programmal, a legjobb az lesz, ha Need for Speed Underground 2-t kérünk a Jézuskától. Gyönyörű autók, millióinyi tuningolási lehetőség, mindez fergeteges zene mellett – egy-két óra játék után szinte érezni a benzingőz illatát a szobában...

HANCU

Két olyan játékot ajánlok, amelyek már bő fél évesek (tehát az áruk kezd barátságosabb zónába csökkenni), a játékélményük alapján azonban még sokáig ott lesznek az élvonalban. Az egyik a Panzers: remek taktikai-stratégiai játék, gyönyörű, és hosszú időre leköti az ember fiát – ráadásul magyar fejlesztés! A másik a Thief: Deadly Shadows (egyik személyes kedvencem 2004 felhozatalából), ami utánozhatatlan, egyedi hangulatával és játékélményével emelkedik ki a mezőnyből.

GRATH

Az idei év legkellemesebb meglepetése számomra a Rome: Total War volt. Gyönyörű grafikája, kemény és összetett játékmenete azonnal elvarázsolt. Még a stratégiáktól idegenkedőket is meg fogja győzni az első több ezer fős csata, ráadásul sokat segít az indulásban a meglepően jó magyar kézikönyv is. A másik beszerzendő játék karácsonyra mindenképpen a Doom 3. Ezzel jó néhány hűvös téli éjszakát fogunk felejthetetlenné varázsolni, még ha nem is feltétlenül ortodox hangulatban. Mindkettő kitűnő játék!

GABEN

A szerkesztőségben az egyetlen, sporttal néha idejét töltő emberként – na jó, állítólag Joc látogat Thai Chi Chuan edzéseket, de a meggyespitét aranygaluskával eszi, szóval nem hiszek neki... – a Gametrak-et ajnlom! Ha úgy döntenétek, hogy a pizzakólasültkrumplihamburger mellett mozogni volna kedvetek, de mégsem hagynátok ott kedvenc PC-teket, hamarosan ezt is megtehetitek. Potom pénzért virtuális Harcosok klubját alakíthattok, valódi izomlázzal!

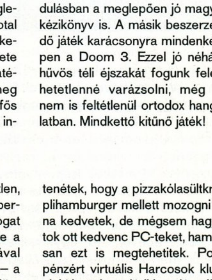
RICCO

Ha netán még karácsonyig megjelenne a World of Warcraft, akkor azt, ha meg nem, akkor természetesen a Diablo 2-t.

Figyelem!

Változtattunk a már megszokott megjelenési rendszerünkön. Idén nem havonta, hanem négyhetente jelenünk meg, ennek köszönhetően 2004-ben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU következő száma DECEMBER 17-én jelenik meg!



teljes játék

A számítógépes játékokat csoportosítva előbb-utóbb eljutunk az „egyéb" kategóriához, ahová a sehová sem sorolható műfajú programok kerülnek. Ezek többnyire vagy valami bődületes marhaságot, vagy teljesen egyedi elgondolású, megdöbbentően élvezetes alapötletet takarnak. E havi teljes játékunk esetében mindkét megállapítás helytálló, nem véletlen hát, hogy sokan az év egyik legjobban várt teljesjáték-mellékleteként tekintettek rá.

Pokoli szomszédok

Jószomszédi iszony!

fejlesztő JoWooD Vienna **kiadó** JoWooD
web www.neighbours-from-hell.com

Az alapötlet roppant egyszerű: adva van a Woody névre hallgató főhős, akinek egy végletekig sík, ugyanakkor elviselhetetlen viselkedésű – magyarul hihetetlen tapló – szomszéd jutott osztályrészül. Mai gátlástalan világunkban, melyben egymást szorítják ki a tévék képernyőin feltűnő különféle valóságshow-k, szinte természetesnek vehető a következő lépés: bekamerázzuk a szomszéd lakását, majd különféle csínyek segítségével, élő, egyenes adásban próbáljuk meg infarktusközeli állapotba idegesíteni őkelmét, ezzel egyúttal rekordnézettséghez jutatva a televíziós produkciót.

Csapó (nem a Gábor), felvétel!

Az első nap a forgatáspróbák ideje. Megismerhetjük az irányítást, a tárgyak használatának módját, a menekülés és a lopakodás lehetőségeit. Woody irányítása az egérrel történik, célszerű az emeletek közötti közlekedéshez rögtön a célpontunkra kattintani, kikerülve ezzel az ajtónyitogatás felesleges, így automatizálható műveletét. A program roppant felhasználóbarát, ha valami olyasmi van a játéktéren, amivel kezdhetünk valamit, annak nevét az üzenősávban megjeleníti. Ekkor több dolog történhet:
Woody a vállát megvonva jelzi, hogy ő ezzel most nem tud mit kezdeni – többnyire egy korábban már végrehajtott csíny után, a többé már felesleges kellékeknél; közli velünk, mit lát – ilyenkor általában valamilyen nálunk lévő tárgyat kell használnunk; végrehajtja a csínyt – amihez időre van szüksége (ezt a feje fölött megjelenő csík jelzi). Ha a szomszéd közeledik (ekkor nagyon kell figyelnünk, hiszen ha egy helységbe kerülünk vele, azonnal vége a mókának), félbehagyhatjuk a mutatványt, és eliszkolhatunk biztonságos területre, de legközelebb elölről kell kezdenünk a buherálást.

A következőkben a rendező elmondja nekünk, hogy a szomszéd előli menekülésnek nem a másik helységbe történő átrohanás az egyetlen módja, hiszen az arra alkalmas tárgyak (ágy alja, szekrény belseje) remek rejtekhelyül is szolgálhatnak. Fontos, hogy a kinyitható, kihúzható bútorok (egészségügyi szekrényke, komód stb.) sokszor remek segédeszközöket rejtenek, így ezeket soha ne felejtsük el átkutatni – illetve ha elakadunk, mindig nézzünk körül ilyen helyeken.

Szintén a próbák alatt tanuljuk meg, hogy a szomszéd különféle háziállatai azonnal riadót fújnak, ha közelükben sertepertélünk, ilyenkor célszerű Sam Fisher módjára, a jobb gombbal végrehajtható lopakodás módszerével élni. Szerencsére a szomszéd eléggé kiszámítható módon mozog a lakásában, ráadásul mindig látjuk, mi jutott eszébe, így felkészülhetünk a következő helyszín előkészítésére. Persze egy-egy durvább csínytevésünk hatására kizökkenhet jól megszokott ritmusából, pl. ha hashajtót rakunk a sörébe, hamarosan rohanvást vágtat a fürdőszoba irányába – különös kegyetlenségre vall, ha ilyenkor a WC-papírral eldugítjuk a lefolyót... Természetesen az effajta kegyetlenség igen ajánlott ebben a játékban.

Rendezetlen rendező

A képernyő legnagyobb részén a játéktér uralkodik, az információkat közlő kezelőfelület alulra szorult. Rögtön a bal szélén láthatjuk szomszédunk jámboran mosolygó ábrázatát (nyugalmi állapotban a szomszéd feje felett láthatjuk, mire gondol éppen, vagyis következő útja hová fog vezetni) a vérnyomásmérő társaságában; utóbbit tulajdonképpen idegességmérőnek is titulálhatnánk, amin a csík – ha jól végezzük dolgunkat – hamarosan

felszalad a piros tartományba, szomszédunk arcszínével egyetemben. Az idő múlásával a páciens megnyugszik, a mérő fokozatosan visszasüllyed a normál tartományba. De ha előtte (tehát még a szomszéd idegbeteg hangulatában) sikerül elsütnünk egy másik poént a kárára, a szerencsétlen flótás hétrét görnyed az idegtől (az érdekesség kedvéért ezt tornászokat megszégyenítő módon, hátrafelé hajtja végre), és kigúvadt szemmel, szinte habzó szájjal küzd az ellen, hogy ott helyben meg ne üsse a guta.

A vérnyomásmérőtől jobbra találjuk a kezelőfelület legnagyobb részét kitevő tárgylistát. Ha valami felvehetőt találunk, az ide kerül, és biztosak lehe-

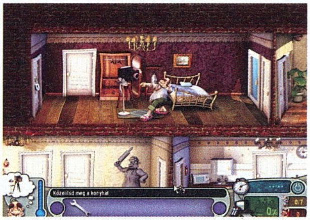
tünk benne, hogy hamarosan a tárgynak aktív szerepe lesz a szomszédbosszantásban. A tárgylista feletti vékony csík az üzenősáv, ami azt mutatja, mi történik, ha a kurzor jelen pozíciójában kattintunk az egérrel, pl. felveszünk valamit, megnézünk valamit, megyünk valahova stb.

A maradék részen kapnak helyet a közvetítéssel kapcsolatos információk. Az óra fontos, hiszen a feladatokat időre kell végrehajtanunk (az opciókban kikapcsolhatjuk ezt a funkciót, lényegesen megkönnyítve a dolgunkat). A távirányító és a monoszkóp az aktuális nézettséget mutatja: minél több ugratást követünk el, annál nézettebb lesz a műsorunk, ám a Barátok közt nézőcsúcsainak megdöntését csak a gyors egymásutánban, sorozatban elkövetett gaztettek biztosítják.

A két szám közül a felső az elkövetett és az összes elkövethető csínyek számát mutatja, míg az alsó a szomszédnak okozott görnyesztős-infarktusos helyzeteket jelöli. A kikapcsoló gomb megállítja a show-t, és a menübe jutunk. Az opciók között találjuk a kandi kamerát, ami mindig a szomszédra kapcsol, ha valamelyik csínyünk beüt. Azonban ez veszélyes lehet, mivel ilyenkor átmenetileg megfosztjuk magunkat az irányítástól – igaz, cserébe egyetlen poénunk vicces következményeit bemutató animációról sem maradunk le.

Kellett neked ide költözni?!

Nézzük meg, mire számíthatunk az első élő adásnapon. Szomszédunk nem tud dönteni két kedves időtöltése, a tévé és a szomszéd hölgy bámulása között, ezért mérgezett egér módjára rohangál a nappali fotelja és a konyha ablakának tengelye mentén. Ez amolyan bemelegítő küldetés, a földsz-



intre pl. soha nem téved le emberünk, így ott mindig biztonságban leszünk. Ragadjuk magunkhoz a komódban található szellentőpárnát, majd amikor szomszédunk lezuttyan a képernyő elé, kapjuk ki a konyhai hűtőből a kissé túlérett tojást. Térjünk vissza a földszintre, és a fürdőben található orvosságos szekrénykéből vegyük ki a pillanatragasztót. Innentől felgyorsulnak az események! Várjunk, míg emberünk újra a TV bambulását választja, iszkoljunk fel a konyhába, és kenjük be sűrűn használt távcsövét a pillanatragasztóval. Lefelé menet még dobjuk be az erjedő tojást a mikróba, és amikor

kedvenc szomszédunknak újra olthatatlan vágya támad a szomszéd házban lakó hölgy kukkolására, szaladjuk fel a nappalijába, és helyezzük a szellentőpárnát kedvenc díványára. Búcsúzóul még tekerjük el a TV antennáját, majd iszkiri a földszintre! Emberünk természetesen annak rendje és módja szerint átesik a két infarktusközeli állapoton, mi pedig indulhatunk a jól megérdemelt második adásnapra.

The (Happy) End

Nem túl bonyolult, ugye? De éppen ez adja a Pokoli szomszédok báját: az egyszerű, könnyen megtanulható játékmenet, a szórakoztató poénok, a könnyű kezelhetőség, és az azonnali kikapcsolódás lehetősége (nem véletlen, hogy azóta már el is készült a játék folytatása). Ezzel azonban még távolról sincs vége a pozitív dolgok felsorolásának! Vegyük például a gépigényt: a Pokoli Szomszédok a régi klasszikus, kézzel rajzolt kalandjátékokhoz hasonlóan szinte bármilyen gépen remekül elfut. Nem esett még szó egy szívet melengető tulajdonságáról: a mellékletünkre felkerült verzió teljesen magyar nyelvű változat, korrekt fordítással. A játék ideális, könnyed humorkodás jövő havi nagyágyúnk előtt, amely – és ez többé már nem titok – a Spellforce lesz.

JuliuS

Mónikák, Balázsok Angliában is...

Bár szinte a hihetetlen kategóriát súrolja, mégis igaz, hogy a játék ötlete egy igazi tévéműsoron alapul. Angliában jelenleg is keresik azokat a játékosokat, akiknek az elviselhetetlen szomszédság miatt vált pokollá az élete, hogy végül kiválasszák közülük azt a „szerencsést", aki aztán adásba kerül. Úgy tűnik, van még hová fejlődnünk a Survivor, a Kísértés és a Big Brother után...

Ha nem megy a játék

A PC Guruhoz mellékelt teljes játékainkat a kiadás előtt a lehető legtöbb számítógépen ki szoktuk próbálni, de ettől függetlenül előfordulhat, hogy a Te számítógépeden nem indul a program. Hogy miért nem, annak több oka is lehet, de mielőtt még teljesen elkeserednél, győződj meg az alábbiakról:

- Rendelkezel-e a játék elindulásához szükséges minimális konfigurációval (lásd lent).
- A számítógépedben lévő videokártyához fel vannak-e telepítve a legfrissebb vezérlőszoftverek. Ha nem vagy benne biztos, a következőket kell tenned:

1. Győződj meg arról, milyen VGA kártya van a gépedben. A két leggyakoribb kártyatípus az nVidia (GeForce sorozat) és az ATI (Radeon sorozat). Amennyiben neked másféle kártyád van, javasoljuk, hogy fordulj szakemberhez, mielőtt a következő lépésre rátérsz.
2. Helyezd be a PC Guru DVD mellékletét számítógépedbe, nyisd meg a Turkáló könyvtárat, majd kutasd fel a Driverek könyvtárat, s indítsd el a szükséges driver telepítőjét – természetesen operációs rendszeredtől függően.
3. Végül indítsd újra a számítógépet.

Ha ezek után sem működik a játék, próbálkozz a következő gyógymódokkal:

- Telepítsd újra a legújabb DirectX-et, amit megtalálsz DVD mellékletünk Turkáló könyvtárában!
- Futtass le vírusellenőrző programot, hogy megbizonyosodj afelől, nem vírusos-e a géped!
- Távolítís el mindennemű kodek-pakkot a gépedről, ha már telepítettél fel ilyet!

A Pokoli Szomszédok minimális gépigénye: Pentium 166 MHz processzor, 64 MB memória, 16 MB-os DirectX 8.1 kompatibilis videokártya

Álomlakás, álomcuccokkal - ám sajnálatos módon rémálomszomszéddal

DVD tartalom

Mindennemű szerénység nélkül kijelenthetjük, hogy e havi számunk DVD korongja minden idők legjobb PC Guru lemezmelléklete címet tudhatja magáénak! Grath és jómagam hosszú órákat töltöttünk el a Sims 2 Collectors' Edition bónusz DVD-jének feliratozásával, amelyben rengeteg kulisszatitokra derül fény a játék készítéséről. Ezen kívül a dupla tárkapacitásnak hála, sikerült jó pár nagyszerű demót és animációt felpakolni lemezünkre, a Desert Combat Battlefield-modról nem is beszélve. Régóta várt, magyar nyelvű teljes játék, Sims 2 bónusz lemez, és egy nagyon jól összeállított PC Guru DVD-melléklet vár benneteket magazinunk lapjai közt, reméljük, sikerül örömet szereznünk vele!

Cross Racing Championship

Újabb magyar terméket üdvözölhetünk hamarosan a boltok polcain, ugyanis napokon belül elkészül az Invictus (nekik köszönhetjük a remek Insane-t) legújabb autós játéka. Ezt megelőzően befutott egy játszható demó is belőle, melyben három játékmódban, két különféle autóval tehetjük próbára reflexeinket. A program különlegessége a fantasztikus fizikai motor, amely élethű mozgást kölcsönöz az autóknak. A program részletes tesztjét 62. oldalunkon olvashatjátok.

↑ ↓ ← →	irányítás
A / Z	váltás fel/le
C	kuplung
F1- F11	nézetek
Q / V	nézés balra/jobbra
numerikus +/-	hangerő
-/,	következő zene

Men of Valor

Az eredeti Medal of Honor készítőinek legújabb alkotása a második világháború után most az 1960-as évek vietnami poklába invitálja a játékost. A játék azon kívül, hogy vérpezsdítő akcióval szolgál, megpróbál szakítani az FPS-ek hagyományos elemeivel, s rengeteg párbeszédet és átvezető jelenetet tartalmaz, hogy még inkább beleélhessük magunkat a főszereplő bőrébe. A teljes tesztet 58. oldalunkon olvashatjátok, addig is próbáljátok ki a demót!

W A S D	mozgás
R	fegyver újratöltés
ALT	lövésmód váltás
	közelharci támadás
Q	gyors gránáthasználat
C	leguggolás
V	lehasalás

Need for Speed Underground 2

A DVD-mellékletünkön megtalálható demót látva azonnal leszögezhetjük, hogy a NFSU folytatása legalább olyan fergetegesre sikeredett, mint az első rész. A hatalmas, szabadon bejárható város impozáns látványt nyújt, s ha ehhez még hozzáadjuk a zenét, az új autókat és számtalan új tuningolási lehetőséget, kiderül, miért is kapott 93%-ot Tasitól. A demóban három különféle versenymódban égethetjük szanaszét a gyönyörű Nissan 350Z abroncsait.

↑ ↓ ← →	irányítás
bal SHIFT	váltás fel/le
SPACE	kézifék
bal ALT	nitro
TAB	SMS olvasása
B	hátranézés
R	autó vissza a pályára

Shareware játékok

Aqua Bubble 2: Már sok próbálkozás született a Tetris és más színkirakós játékok keresztezésével, de ilyennel még nem találkoztunk! Hangulatában messze ver minden eddigi megvalósítást, ráadásul nem is igényel túlzottan nagy ügyességet. A lényeg annyi, hogy a szépen kidolgozott környezetben a vízesésen lecsorgó színes labdákat kell azonos színűekkel eltalálni egy ágyúval – majd ha összejött három azonos darab, azok felrobbannak. Egy kis vízből kialakított figura is ott próbál szurkolni nekünk és a zenével karöltve ez remek kikapcsolódást nyújt.

Aqua Bubble 2 / Rock 'n Roll 2004 / Insaniquarium Deluxe / Plummit / Pharaoh's Curse / Discord Times / Crystal Cave Gold / Bomberman vs Digger / Jam XM / A.R.S.E.N.A.L Extended Power 2

Animációk

World of Warcraft intro: Mint minden Blizzard animáció esetében, most is erősen kapaszkodtunk székünkbe, miközben megcsodáltuk legújabb alkotásuk fergeteges nyitó képsorait. A videóban bemutatkoznak a Horda és a Szövetség fajai, majd – ahogyan az dukál – a Horda jól odacsap. Ne feledjétek, ha végeztetek a videóval, látogassátok meg World of Warcraft rovatunkat is!

World of Warcraft intro / Auto Assault / Battlefield 2 / Brothers in Arms (3 db) / Cross Racing Championship (2 db) / Earth 2160 / Ghost Recon 2 (3 db) / GTA: San Andreas / Men of Valor / Pariah / Pirates! / Prince of Persia: Warrior Within / Stronghold 2 / Vampire the Masquarade: Bloodlines

Rovatok a DVD-n

A tömegesen nyakunkba zúduló leveleitekből azt vettük ki, hogy fél évvel ezelőtt indított Photoshop rovatunk igencsak elnyerte tetszéseteket. Sajnálatos módon rövid szünetet voltunk kénytelenek tartani a rovat életében, de most új köntösben, vadonatúj szerkesztővel ismét azon leszünk, hogy tovább okosítsunk minden kezdő és haladó grafikus olvasónkat. Rovatunkban hasznos tanácsokat, ötleteket nyújtunk kezdőknek és haladóknak egyaránt, s természetesen elvégzünk pár látványos próbamunkát is.

Action! / Autószimulátorok / Call of Duty / Command & Conquer: Generals / Codename: Panzers / Diablo 2 / Doom 3 / Focivilág / GTA / Hatalom Kártyái / Jedi Academy / Mafia / Magyarítások / Medal of Honor / Old Hardware / Photoshop / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Szerepjátékok / Unreal Tournament / World of Warcraft

Javítások

A vészesen növekedő patchméretek miatt kénytelenek voltatok megelégedni pár darabbal – eddig! Most viszont a nagyobb hely több lehetőséggel jár, ami alaposan megmutatkozik az elengedhetetlen ragtapaszok számában is. Ebben a hónapban többek közt gigászi Far Cry, óriási Raven Shield és hatalmas Rome Total War patch várja a telepítést.

Conflict Vietnam v1.2 / Far Cry v1.3 / Kult: Heretic Kingdoms / Men of Valor v1.2 / Rainbow Six 3: Raven Shield v1.60 / Richard Burns Rally v1.02 / Rollercoaster Tycoon 3 v1.a / Rome: Total War v1.1 / Silent Storm: Sentinels v1.1 / Void Wars v1.00.30 / Wanted v1.1 / Wings of War v1.2

Media Player 10

Megérkezett a sokunk által használt médialejátszó szoftver legújabb változata – végre magyar nyelven is! Az új verzió nemcsak új külalakot öltött magára. Azon kívül, hogy rengeteg új és eddig is támogatott formátum megszólaltatására vagy megmutatására képes, az új verzióban bemutatkozik az online áruház, ahol különféle zenéket és filmeket vásárolhatunk. A MP10 mostantól több mint 75 különféle hordozható zene- vagy videólejátszót támogat, amely még könnyedebbé teszi az MP3 lejátszókkal rendelkezők életét.

Sims 2 Bónusz DVD

Megígértük, hát megcsináltuk! Lefordítottuk, feliratoztuk, újramastereltük, és most örömmel nyújtjuk át Nektek a Sims 2 Collector's Edition bónusz DVD-jét. A tartalmát illetően minden bizonnyal nem fogtok csalatkozni: megszólalnak a fejlesztők (Will Wrighttól Tim LeTorneau-ig), s igen érdekes információkkal szolgálnak minden idők legtöbb példányban elkelt PC-s játékának folytatásáról. Az animációk közül külön kiemelnénk a Sims-reklámokat, abból is a nagymamást, amelyen órákig röhögtünk...

■ Egy órányi Sims videó van a DVD-n

Játékdemók
Cross Racing Championship / FlatOut / Mediaval Conquest / Men of Valor / Need for Speed Underground 2 / Scrapland / Sonic Heroes / Sonic Heroes / The Moment of Silence

Animációk
World of Warcraft Intro / Auto Assault / Battlefield 2 / Brothers in Arms (3 db) / Cross Racing Championship (2 db) / Earth 2160 / Ghost Recon 2 (3 db) / GTA: San Andreas / Men of Valor / Pariah / Pirates! / Prince of Persia: Warrior Within / Stronghold 2 / Vampire the Masquarade: Bloodlines

Javítások
Conflict Vietnam v1.2 / Far Cry v1.3/ Kult: Heretic Kingdoms / Men of Valor v1.2 / Rainbow Six 3: Raven Shield v1.60 / Richard Burns Rally v1.02 / Rollercoaster Tycoon 3 v1.a / Rome: Total War v1.1 / Silent Storm: Sentinels v1.1 / Void Wars v1.00.30 / Wanted v1.1 / Wings of War v1.2

Mozielőzetesek magyar felirattal
Birth / Eulogy / Hitch / Lemony Snicket's: A Series of Unfortunate Events / The Ring 2

Shareware játékok
Aqua Bubble 2 / Rock 'n Roll 2004 / Insaniquarium Deluxe / Plummit / Pharaoh's Curse / Discord Times / Crystal Cave Gold / Bomberman vs Digger / Jam XM / A.R.S.E.N.A.L Extended Power 2

Állandó rovataink
Action! / Autó-szimulátorok / Call of Duty / Command & Conquer: Generals / Codename: Panzers / Diablo 2 / Doom 3 / Focivilág / GTA / Hatalom Kártyái / Jedi Academy / Mafia / Magyarítások / Medal of Honor / Old Hardware / Photoshop / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Szerepjátékok / Unreal Tournament / World of Warcraft

Killing Spree mod
Desert Combat Final (0.7-es verzióval együtt!)

Háttérképek
Ace Combat 5: The Unsung War / Call of Duty: United Offensive / Crash 'n Burn / Evil Genius / MoH: Pacific Assault / Project Snowblind / SW: Knights of the Old Republic 2 / Terminator 3: The Redemption / The Suffering / The Bard's Tale (3 db) / Half-Life 2 (6 db) / Men of Valor (2 db) / NFS Underground 2 (6 db) / Prince of Persia: Warrior Within (12 db) / Top Spin (7 db)

Extrák
Cikkek a PC Gurukban (adatbázis) / Programok, amiket Ti küldtetek / CheatLand (csalások több mint 2500 játékhoz)

Képek a kukkolóban
Chronicles of Riddick / Cross Racing Championship / Dragonshard / Dungeon Siege 2 / Joint Operations Escalation / Pariah / Pathalogic / STALKER / The Witcher / Vampire Bloodlines / Wings Over Vietnam / Wish

Turkáló
Adobe Acrobat Reader 6.0.2 Magyar / DivX 5.2.1 Pro / Xvid 1.02 codec / Mediaplayer 10 (XP) Magyar / VirtualDub v1.6.1 / Norton Antivirus 2005 trial / Norton Antivirus frissítés (2004.11.06) / BitDefender 7.2 (ingyenes vírusirtó) / CDex 1.51 (CD-ből MP3 készítés) / Winamp 2.91 és 5.05 / Ahead Nero v6.6.0.0 / DirectX 9.0c / Videokártya driverek (Ati Catalyst 4.10 XP és Nvidia Detonator 61.77 XP / Far Manager v1.70b5 / Total Commander v6.03a / Getright 5.2a Magyar / ICQ 4.14 build 1839 / Internet Download Manager v4.01 / Shockwave Flash Player 7 / ReGet Deluxe v4.1.241 / SpyBot v1.3 / HyperSnap DX v5.61.00 Magyar / SnagIt v7.1.2 / ACDSee 7 / IrfanView v3.91 Magyar / Fraps v1.9D / Everest / PowerStrip v3.54 Magyar PowerToys XP / TuneUp Utilites 2004 / WinRar 3.41 Magyar / WinZip 9.0 / friss katalógusok az összes megjelent PC Guru CD-ről és DVD-ről a WhereIsIt Lite program mellé

War Dogs

Fejlesztő: Quicksilver Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2006 első fele

Az amerikai hadsereg tagjai nem csak a Full Spectrum Warrior katonai változatával gyakorolnak, de a tiszteknek el kell sajátítaniuk a Full Spectrum Leader című játék trükkjeit is. Ennek alkotói a FSW sikerét látva elhatározták, hogy a seregnek három év alatt kifejlesztett program kissé átalakított verzióját ők is kiadják bolti játék formájában. A War Dogsban egy szakaszvezetőt kell irányítanunk, aki alá minden küldetésben nagyjából 30 katona van beosztva, velük kell teljesíteni feladatainkat. Hősünket külső nézetből irányíthatjuk, és ha úgy tartja kedvünk, magunk is szabadon harcolhatunk, lövöldözhetünk (viszont ha meghalunk, buktuk az egész bevetést). Ez azonban nem elég, ki kell használnunk a négy-öt csapatra osztott kis seregünkben rejlő taktikai lehetőségeket is. Mivel a hadsereg kényes az élethűségre, minden valódi taktika, igazi stratégia megvalósítható lesz, ráadásul az ellenfél is ismeri a trükkök nagy részét: kegyetlen, rejtőzködő terroristák ellen küzdhetünk – a mai divattól eltérően kizárólag kelet-európai , főként balkáni helyszíneken. Az irányítás a FSW-hez hasonlóan lesz megoldva, csak ezúttal sokkal több taktikai lehetőségünk lesz: aknákat is telepíthetünk, és összehangolt támadásokat is elrendelhetünk. A fejlesztők online kooperatív-módot is ígérnek, valamint azt, hogy sokkal kevesebb script lesz a játékban, mint a FSW-ben volt (a pályánként teljesítendő három-négy feladatot tetszőleges sorrendben lehet megoldani).

> Nem biztos, hogy ez a legjobb pillanat a vonatozásra

> Hegymászásra is jól kiképeztük bakáinkat

Boiling Point

Fejlesztő: Deep Shadows Kiadó: Atari Megjelenés: 2005.

A Boiling Point nem új játék, mindössze arról van szó, hogy az Atari színrelépésével újrakeresztelték a már évek óta készülő Xenust. A program lényegében olyan FPS, melyet a GTA-k által nyújtott szabadságérzettel ruháztak fel. Dél-Amerikában járunk, egy Saul Myers nevű fickót irányítva, aki lánya eltűnése ügyében nyomoz. A végső célunk az ő megtalálása, de az idáig vezető út igen rögös: a térségben jelenlevő szervezetek egymással vívott háborújában kell életben maradnunk. A rendfenntartó erők, a politikai motivációk által mozgatott gerillák, a drogkartellek, a törvényen kívüliekből álló bandák, a jogaikért fegyverrel küzdő indiánok, és a mindenütt jelenlevő CIA csapatai küzdenek folyamatosan egymással. Mindegyiküktől kaphatunk feladatokat, és ha jóban vagyunk velük, mindegyikükkel kereskedhetünk is. A játéktér 625 km^2 lesz, és ennek bejárását sosem szakítja meg töltögetés – az egészet keresztül-kasul kóborolhatjuk mind gyalogosan, mind járművekkel (a helikopterektől tankokon át motorcsónakokig terjed a 12 darabos kínálat).

> Egész komoly RPG-elemek lesznek a játékban

Knights of the Old Republic 2

Fejlesztő: Obsidian Kiadó: LucasArts Megjelenés: 2005. február informátor

Noha nem a Bioware fejleszti a KOTOR folytatását, nem félünk attól, hogy nem lesz minőségi játék a Sith Lords. Forradalmi változásokra persze nem kell számítani, de például a harcrendszerben történtek jelentős változások. Ilyennek tekinthető a hatféle eltérő harcmodor, melyek mindegyike rendelkezik erősségekkel és hátrányokkal is. Fénykardunkat (melyet viszonylag későn kapunk meg) is sokkal több módon tervezhetjük meg, hatvannál is több kristályt, foglalatot és fókuszáló lencsét gyűjthetünk össze. A húsz új Erő-képesség mellett mintegy hatvan új harci képességet tanulhatunk meg, melyek ráadásul eltérő animációkkal rendelkeznek, attól függően, hogy milyen rangú jedi a karakterünk.

▶ Befolyásolható társak

Az első részben csak a mi jellemünk változott, most azonban a többieket is befolyásolhatjuk! Egykor tiszta lelkű jediket ránthatunk át a sötét oldalra, nemtörődöm zsoldosokat győzhetünk meg az igazság fontosságáról – és e változásoknak köszönhetően még a külsejük is megváltozik.

▶ Ismeretlen világok

A már ismert bolygók – mint a Dantooine vagy a Koribban – mellett új helyszíneket járhatunk be. Többek között eljuthatunk a Dxunra, egy őserdővel és a mandalori háború emlékeivel borított holdra, a Telos körül keringő Ürcitadellára, és a Peragus II nevű bányászkolóniára is.

▶ Új Erőképességek

Hősünk rengeteg új képességet tanulhat meg, íme így kis ízelítő: Force Crush (összezúzhatjuk az ellenfél csontjait), Force Scream (üvöltés, amely megzavarja ellenségünket), Force Fury (megnöveli erőnket és gyorsaságunkat), Battle Meditation (segít minket, gyengíti ellenfeleinket).

■ Azt beszéli már az egész város

Noha még az első rész sem készült el, a Gearbox annyira bízik a Brothers in Arms sikerében, hogy már tervezgetik a folytatást. Egy szakértő katona szólta el magát, azt állítva, hogy a **Brothers in Arms 2** a háború 3 évét mutatja be, és szerepelni fog benne a Market Garden hadművelet és az ardenneki offenzíva is.

90%

Ugyanilyen cipőben jár a **Pirates! 2**, mely – a rengeteg fiktív hírt kitaláló, ám néha tényleg jó információkkal rendelkező SPOnG weboldal szerint – már a design-fázis végénél jár. Mivel a Firaxis PR-osa tagadta ezt, az esély kicsi, ám ebben az iparban semmi sem lehetetlen...

10%*

Ugyan a **Driv3r** rengeteg pénzt hozott az Atarinak, rengetegen kritizálták elrontott lövöldözős részei és programhibákkal teli játékmenete miatt. Mivel a PC-s verzió megjelenését a teljesen bizonytalan „majd jövőre" időintervallumra tolták, nem véletlen, hogy egyes pletykák szerint egy teljesen átalakított játékmenettel bíró változatot kapunk.

25%*

Bár mi abszolút nem hiszünk benne, sokak szerint már befejezéséhez közeledik az Xboxos szuperjátékának (az első nap eladásai 125 millió dollárt hoztak), a **Halo 2**-nek a PC-s átirata. Ugyan arra jó esély van, hogy egyszer megjelenjen, de a híresztelésekben említett 2005-ös dátum elképzelhetetlennek tűnik – bárcsak ne nekünk lenne igazunk...

5%*

*A százalékok azt jelzik, hogy szerintünk mekkora eséllyel bizonyulnak igaznak e pletykák

Diabolic Licence to Sin

Fejlesztő: Metropolis Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2005 második fele

Megjelenésekor a bulvársajtó valószínűleg a fel fog figyelni a Diabolique-ra, hiszen, mint azt a címéből is sejthetjük, vallásos témákat boncolgat. Ráadásul nem is a jók közé tartozunk, hanem a Dark Eaville nevű antihőst alakítva ógonoszsága, Lucifer legjobb titkos ügynökeként kell helytállnunk. Mintha csak egy ördögi erőkkel felruházott James Bond lennénk: vadító kocsikban, gyönyörű nőkkel az oldalunkon kell küzdenünk a „cég" érdekében – azaz megakadályoznunk a másik fél terveit a lelkek birtoklásáért zajló háborúban. A játék főleg lopakodásra épít, de jóval több lövöldözés lesz benne, mint mondjuk a Splinter Cellekben – munkaadónk ugyanis nem fog minket olyan rövid pórázra, mint Sam Fishert az övé: szabadon lehet robbantani és ölni. Ennek ellenére sokszor célszerű lesz rejtve maradni, és mágikus ketyeréinkkel – melyeket egyelőre titkolnak a fejlesztők – elintézni a továbbjutást, mert az angyalok könnyen elbánnak velünk közelharcban.

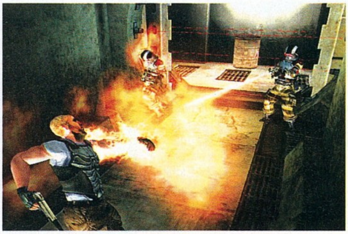
▶ Dark Eaville ördögi képességekkel rendelkezik

Psi-Ops
The Mindgate Conspiracy

Fejlesztő: Blitz **Kiadó:** Zoo Digital **Megjelenés:** 2004. november 29.

A konzolon már korábban megjelent Psi-Ops a Half-Life 2-t fél évvel megelőzve mutatta meg, hogy a Havok fizikus rendszerben milyen lehetőségek rejlenek. A külső nézetes akciójátékban nem csak gépfegyvereinket kell sűrűn használni, de telepatikus képességeinket is: testünket elhagyva körülnézhetünk a pályán, tűzzel boríthatjuk el ellenfeleinket, de bárkinek szétrobbanthatjuk a fejét is – így szerezve utánpótlást fogyatkozó telepatikus energiánkhoz. A két legfontosabb képességünk a telekinézis, vagyis a tárgyak – és ellenfelek – mozgatása, illetve az irányítás átvétele az ellenfelek fölött. Előbbivel lehetőségeink végtelenre bővülnek: az ajtókat a szétrombolt terep romjaival bezúzhatjuk, ellenfeleinket szakadékokba lökhetjük, de arra is van lehetőség, hogy egy tárgyra ráállva, és azt mozgatva repüljünk! Az ellenfelek irányítása alkalmas a terep megtisztítására – pl. az ellenségeket lemészárolhatjuk egy alapesetben ránk leső mesterlövész feletti irányítást átvéve, aztán leugorhatunk vele a toronyból –, de sok logikai fejtörő megoldásában is ez segíthet.

Egy lendítés balra, és indulhat a nagy repülés



Az elemi tűz hatékonyabb a lángszórónál

apró

A **Half-Life 2**-ből játéktermi verzió is készül! A **Taito** fogja Japánban forgalomba hozni a programot, mely tartalmazza a teljes egyjátékos módot, valamint két multiplayer lehetőséget. A játékban állást is lehet menteni, és ezután bármelyik másik játékteremben folytatni lehet.

E hónapban is több játék elhalasztását jelentették be. Az áldozatok és az új dátumok: **Dungeon Lords** (2005. február), **Splinter Cell Chaos Theory** (2005. március), **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** (2005. május). A kiadók az okozott lelki károkért felelősséget nem vállalnak.

Mire ezt olvasod, már meg is nyílt a **BioWare Store** (store.bioware.com), ahol professzionális **Neverwinter Nights**-modokat lehet pénzért megvásárolni.

PT Boats Knights of the Sea

Fejlesztő: Akella **Kiadó:** 1C Company **Megjelenés:** 2005 második fele

Az Akella a második világháború kevéssé ismert arcát próbálja megmutatni új játékával. A PT Boats főszereplői ugyanis nem hatalmas hadihajók, esetleg a szinte sziget nagyságú repülőgép-anyahajók, hanem az apró naszádok. Az Európa körüli vizeken zajló hadjáratokban – amerikai-angol, orosz és német oldalról is játszhatunk – irányítunk aknaszedő és -telepítő hajókat, torpedóvetőket, ellátmányt őrző ladikokat, de kísérünk majd partraszállást, és védelmezünk tankereket is. Nem csak irányítanunk kell a naszádokat, de az ágyúkat is személyesen kezelhetjük. A több mint 20 irányítható járműtípus mindegyikét az eredeti tervrajzok alapján alkották újra, a fejlesztést pedig az orosz haditengerészet egykori tisztjei segítik, így remélhetőleg az élethűséggel nem lesz baj. A látványért az Akella vadonatúj fejlesztéseket tartalmazó Storm 2.5 grafikus motorja felel (a 2.0 a Pirates of the Caribbeanban dolgozott), és nem is okoz csalódást: a játék a képek tanúsága szerint gyönyörű lesz! A részletesen kidolgozott hajók mellett főként a viharok lettek látványosak.

Az égbolt tiszta, de a tengeralattjárókra is figyelni kell

hírek magyar hírek
News
magyar hírek

Medal of Honor játékshow

Novemberben az Electronic Arts-szal karöltve meginvitáltunk benneteket az első hivatalos Medal of Honor játékshowra. Aki ott volt az nagyon jól érezte magát, ám aki lemaradt, annak sincs oka a kesergésre, mivel a november 27. és 28. között megrendezésre kerülő FIFA 2005 Világbajnokságon találkozhat velünk. További sztárvendégek: Lothar Matthaus, Ganxta Zolee és Harsányi Levente.

Találkozzunk ismét november 27-én!

Chariots
The First Olimpics

Fejlesztő: MindLink
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2005. nyár

Konzolon már volt példa olyan versenyjátékra, ahol harci szekerek voltak a járművek, PC-n viszont a Chariots lesz az első ilyen. Az első ókori görög olimpián, i.e. 776-ban mérkőzhetünk meg a győzelmet jelentő babérkoszorúért a görögök által ismert világ minden szegletéből érkezett ellenfeleinkkel. Nyolc városállam eltérő versenyzői és fogatai közül választhatunk, ezzel jelentősen befolyásolva a játékmenetet. A teljes akkor ismert világon végigszáguldhatunk, lesznek alpesi hegyi utak, és egyiptomi sivatagos helyszínek is – ráadásul rengeteg olyan ismert épület mellett is elsuhanhatunk, mint amilyen az Akropolisz, Zeusz főtemploma, vagy éppen a gízai piramisok. A grafika meglepően látványos, legalábbis az előzetes képek tanúsága szerint.

A grafika egész szép, reméljük a játékmenettel sem lesz baj

Sikerek után SC Pandora Tomorrow

Mivel a Pandora Tomorrow hónapokig a szerkesztőségi multiplayer viadalok lebonyolításának fő eszköze volt, úgy éreztük, fel kellett keresnünk a fejlesztőket, hogy kikérdezhessük őket a program elkészülésének folyamatáról. Kérdéseinkre Yannis Mallat designer válaszolt.

PC Guru: Visszatekintve a Splinter Cell: Pandora Tomorrow-ra, mi az, amivel a leginkább elégedettek vagytok, és mit változtatnátok meg, ha erre lehetőségetek nyílna?
Yannis: A Pandora Tomorrow legfantasztikusabb része a multiplayer játékmód volt – ez a legoptimistább elképzeléseinket is felülmúlta! Az egyjátékos módban talán az sikerült a legjobban, hogy a játékosok számára minden – a riadók rendszere, a testek elrejtése – sokkal magától értetődőbb volt, mint eddig. Személy szerint nekem a fütyülés is nagyon tetszett, ami ugyan talán kicsit túl erős lett – szinte kizárólag füttyögéssel végig lehetett játszani a programot – viszont megmutatta Sam emberi oldalát. Ha lett volna még időnk, azt valószínűleg új multiplayer pályák készítésére használtuk volna fel, bár a kínálatra így sem sokan panaszkodtak.

PC Guru: Mik voltak az elvárásaid a játékkal kapcsolatban, és sikerült-e ezeket beteljesíteni?
Yannis: Ahogy már fentebb elmondtam, a többjátékos mód elképesztő lett, ezt minden újság forradalminak nevezte, ez az egyik legtöbbet játszott játék az Xbox Live hálózaton keresztül. Ezt elérni viszont cseppet sem volt könnyű, és bár ez volt a fejlesztés legfontosabb része – nem véletlen, hogy teljesen különálló fejlesztőgárda készítette – csak remélni tudtuk, hogy ami papíron jól fest, az a valóságban is beválik majd…

PC Guru: Mi volt számodra a fejlesztés legnagyobb tanulsága?
Yannis: Két dolgot emelnék ki. Az egyik, hogy csak azért, mert valamit még senki nem tudott rendesen megoldani, az nem jelent lehetetlent – itt természetesen a multiplayer játékmódról beszélek, amit lopakodós játékban eddig sokan elképzelni sem tudtak. A másik fontos dolog az, hogy néha a játékosoknak más elképzelései vannak, mint a fejlesztőknek – ilyenkor mindig, mindig a játékosokra kell hallgatni! A fórumokat olvasva és a tesztelőkre hallgatva sokszor kellett egyes dolgokon változtatnunk, de ezt végül sosem bántuk meg.

PC Guru: A megjelenés óta eltelt pár hónap, nyilván már nyakig vagytok a következő játékotok megtervezésében – tudnál erről mondani valamit?
Yannis: Először is ott van a Splinter Cell Chaos Theory, aminek fejlesztése már a végéhez közeledik. Hogy mi lesz utána? Erre még nem válaszolhatok, de azt megígérhetem, hogy nagyszerű lesz, alig várjuk, hogy megmutathassuk végre a világnak!

▶ Új karakterkasztok

Két új karaktert választhatunk mindhárom oldalon. A kommandós könnyű páncéllal és fegyverzettel rendelkezik, de gyors, és lézerrel megjelölheti az ellenséges gépeket a tüzérség számára. A nehézfegyveres ellenben lassú, ám gépágyúja van és ráadásként lőszert oszthat társainak.

▶ Battlefield TV

Gépünk automatikusan rögzít minden meccset, bármikor visszanézhető, tetszőleges kameraállásból. Lehet gyorsítani és lassítani, bárkinek a szemszögéből nézelődni. Az elmentett videók aprók lesznek, könnyen lehet őket az interneten cserélgetni.

▶ Többszintű irányítás

Mindkét harcoló fél oldalán lesz egy parancsnok, aki a szakaszvezetőknek adhat utasításokat. Ők ezeket továbbadhatják szakaszuk tagjainak, így hatékony csapatként lehet harcolni. A szakasz tagjai látják egymást a térképen, ráadásul a szakaszvezető mellett is újjáéledhetnek.

informátor

Az új Battlefieldben az amerikai, kínai és arab seregek csapnak össze óriási csatamezőkön. A rengeteg új jármű és fegyver mellett igen fontos az új fizikai rendszer, amelynek köszönhetően az is lehetségessé válik, hogy egy helikopter nyitott ajtaján át tudjunk lőni egy rakétát (lásd a videót a DVD-n)!

Battlefield 2

Fejlesztő: Digital Illusions **Kiadó:** Electronic Arts
Megjelenés: 2005. március

Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse

Fejlesztő: Wideload
Kiadó: Aspyr **Megjelenés:** 2005 nyár

A Bungie egykori elnöke igen meglepő ötlettel tért vissza néhány év gyermeknevelés után a játékvilágba. Az elképesztően hosszú nevű programban végre megtapasztalhatjuk, milyen élete is van a zombiknak, akiket annyi más játékban kellett halomra lőnünk – ugyanis egy élőhalottat fogunk alakítani! Stubbs azért kezdi meg harcát az '50-es évek Amerikája ellen, mert egy milliomos eldózeroltatja a temetőt, ahol nyugszik. Stubbs kemény legény: hiába lőnek rá tankok és

> Az első játék, ahol ezek az alakok nem ellenfelek

gépágyúk, megvannak a módszerei a visszavágásra. Az új effektekkel felvértezett Halo-motor által hajtott játékban rettenetes zombiképességeket vethetünk be: testünkből kitépett darabokkal dobálózhatunk, köpetünk savként viselkedik, emberfeletti erőnkkel ajtókat törhetünk be, épületeket rombolhatunk le, letépett kezünk pedig tőlünk függetlenül, szabadon garázdálkodhat. Legerősebb fegyverünk a zombi-kór terjesztése, ugyanis ha megesszük ellenfeleink agyát, azok nyomban csatlakoznak nyálkás seregünkhöz – a játék végére már igazi háborúban fogjuk magunkat érezni.

Nem kell azonban azt gondolni, hogy komoly horrorjátékkal lesz dolgunk – a programot teljesen idióta, leginkább talán az Armed & Dangerousben látottra emlékeztető humorra vértezték föl; Stubbs például bőszen udvarol minden útjába akadó lánynak, legyen az élő, vagy élőhalott...

> Új hadseregünk csupa agyatlan figurából áll

Massive Assault
Phantom Reneissance

Fejlesztő: Wargaming.net
Kiadó: Wargaming.net
Megjelenés: 2005. március

A Massive Assault egy jövőben játszódó, igen látványos, körökre osztott stratégia volt – a Phantom Reneissance pedig a folytatása lesz. A szokványos kiegészítőknél sokkal több munkába került – különállóan is játszható – az új rész elkészítése. A tíz új egység – köztük szállító helikopterek, rakétaütegek és légvédelmi fotonágyúk – mellett hat új bolygót is kapunk, melyeken nem csak 20 különálló csatát, de két rendkívül hosszú kampányt is végigjátszhatunk. Minden megvívott csata után újabb és újabb fejlesztési pontokkal gazdagodunk, melyekkel egységeinket erősíthetjük, vagy éppen új seregeket vásárolhatunk. Talán a legnagyobb újítás az egyik új multiplayer lehetőség, ahol a játék teljesen megváltozik: valós időben építkezhetünk és harcolhatunk – ez teljesen átalakítja a játékmenetet.

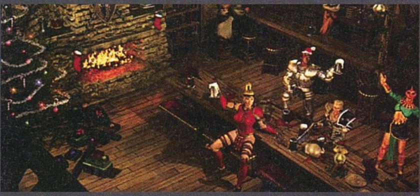
A látvány a Ground Control 2-re hasonlít

Paparazzi

Közeledünk a karácsonyhoz, így megkezdjük ide illő, kétrészes fotó-összeállításunkat. Decemberben jönnek az ünneplő hydraliskek...

Halloween Doom-módra

Konoko jó kislány volt


Itt Ricco álomkarácsonyába pillanhatunk bele

A Jó, a rossz, és a csúf...

a jó

Nem is lehetne varázslatosabb hire a hónapnak, mint a Halo 2 oly régóta várt megjelenése. Sasa, Grath, és a játék ígéretétől fellelkesedett Chris a lap megjelenésekor már két hete folyamatosan a tengerentúlról rendelt Collector's Edition verziót nyúzzák – ha többé nem jelenünk meg, lesz mit hibáztatni. A legszebb az lett volna, ha ki tudunk jutni a New York-i Time Square-en megrendezett Halo Midnight Madnessre, vagyis a Halo 2 tiszteletére rendezett grandiózus gálára. A repülőjegy árának meghallásakor erről lemondtunk...

a rossz

Szép időket élünk, olyannyira, hogy ebben a hónapban nincs miért panaszkodnunk. Igaz, Chris World of Warcraft karaktere tucatnyiszor hullott el az ominózus DVD-ügy (lásd a bevezetőt) miatt bekövetkezett telefonügyeletessé váló átváltozása miatt, és az ilyenkor feltörő káromkodás-áradat elég idegesítő volt, de ezt még ki lehetett bírni. Úgy, mint Sasa és Grath többórás Halo 2-lelkendezéseit, vagy Greg5 monológjait is, melyeket a fordítás dögunalmas voltáról volt szíves eldarálni. Ám ha ezek a legnagyobb gondok, sok bajunk már nem lehet...

és a csúf...

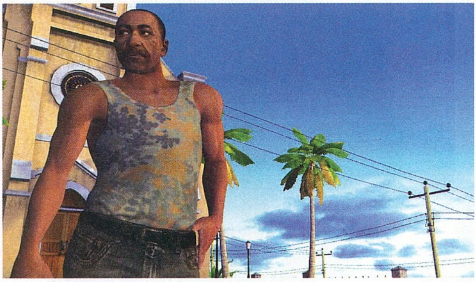
E havi csúf esetünk már tragikomikusnak is lenne nevezhető, ha nem lehetne esetleg – bár kis eséllyel – komoly kihatásá a játékok cenzúrájára. Idén szeptemberben letartóztattak egy bombákkal és napalmmal kísérletező 16 éves amerikai fiút, mert olyan terveket találtak nála, melyek szerint jövőre tanárokat és diákokat akart kivégezni iskolájában. Noha a rendőrség egyszer sem vetette fel, „Amerika ifjúságának védelmezője" a már hosszú évek óta az erőszakos játékok ellen harcoló Jack Thompson azonnal kiderítette, hogy mi lehet az ügy hátterében: szerinte a GTA őrjítette meg az elmeorvosi vizsgálatnak alávetett fiatalt, aki állítása szerint a játékkal tervezte meg mészárlását...

Pirates of the XXi. Century

Fejlesztő: DIOsoft
Kiadó: Még nincs **Megjelenés:** 2006. eleje

Egy eddig ismeretlen fejlesztőcsapat fantasztikusnak ígérkező játékmotoron, és egy ezzel készülő, trópusi környezetben játszódó FPS-en dolgozik. Ezt egy éve is írhattuk volna, a Crytekre és a Far Cryra célozva – most azonban az orosz DIOsoftról, és az indiai tengereket játszódó Pirates of the XXI. Centuryről van szó. A legújabb videokártyákra optimalizált grafikus motor kétéves munka után készen áll, most próbálják a játékot kitalálni a fejlesztők hozzá. Sokkal szabadabban lehet majd kalandozni, mint a Far Cryban, ráadásul a történet pár óra játék után háromfelé ágazik: beállhatunk a hong-kongi triádokhoz, a kalózokhoz, de a jelen levő amerikai különleges erők is tárt karokkal várnak bennünket.

Harminc fegyvert, rengeteg repülő, úszó és száguldó járművet, valamint valósághű fizikát és dinamikus árnyékokat ígérnek – majd kiderül, tudnak-e akkorát dobni, mint a Crytek a Far Cryjal!



Cold Fear

Fejlesztő: Darkworks
Kiadó: Ubisoft **Megjelenés:** 2005. március

A Ubisoft új vizekre evezik, a Cold Fear lesz ugyanis a cég első horrorjátéka. A Cold Feart a témában jártas fejlesztők készítik: az Alone in the Dark 4-et alkotó brigádot kérte fel a feladatra a francia cég. A főhős egy Tom Hansen nevű fickó, az amerikai Parti Őrség tisztje, akinek egy céltalanul hánykolódó orosz bálnavadász hajón kell körülnéznie.
Az éjszakai vad viharban vergődő bárkán játszódik a játék első fele, majd egy titokzatos, a térképeken nem is jelölt tengeri olajkitermelő bázisra sodorja a sors. Emberekkel nem sűrűn fogunk találkozni, ellenben furcsa, élőhalott- és hüllőszerű lényekkel annál sűrűbben. Akinek a Silent Hillben túl kevés az akció, annak lehet éppen ideális a Cold Fear, hiszen itt rengeteg különféle fegyverrel irthatjuk a ránk törő szörnyek áradatát.

Nem csak emberi ellenfelek várnak ránk a hajón...

Csak mondják a magukét...

„Pontosan nem tudnám megmondani, mennyi szöveg van a Final Fantasy XI-ben, de az biztos, hogy több, mint a Bibliában. 2004 januárjában értük el a Biblia tartalmának háromnegyedét, azóta pedig csaknem megdupláztuk ezt. Ööö... azt hiszem, nem a legjobb hasonlatot használtam; félre ne értsék, nem szerettem volna a játékunkat a Bibliánál többnek beállítani."

Richard Honeywood
Vezető fordító, Square-Enix

„A Half-Life nem tudatosan lett a mod-világ legkedveltebb alapja; a második rész készítésekor viszont ez volt a fejlesztés egyik legfontosabb célkitűzése. Rengeteg új, és könnyen elérhető lehetőséget adtunk a modkészítőknek. Ott van a fizikai rendszer, amely bármilyen játékstílusban (az autó- és repülőgép-szimulátoroktól kezdve a sport- és kalandjátékokig) használható, és végtelen számú lehetőséget ad. Az AI-n rengeteget fejlesztettünk, így bármilyen viselkedésű ellenfeleket és társakat könnyű létrehozni. Az arcmimikával pedig érzelmeket lehet kifejezni, sokkal élethűbben, mint bármilyen más játékban!"

Rick Ellis
Vezető programozó, Valve

„A Resident Evil 4 abszolút GameCube-exkluzív játék lesz; direkt erre a platformra készül, és mindent ennek rendelünk alá. Ha bármikor megjelenik bármilyen másik platformra – akár kézikonzolra vagy PC-re – le fogom vágatni a fejem."

Shinji Mikami
Designer, Capcom
Fél évvel a PS2-es verzió novemberi bejelentése előtt

„A civilek lemészárlása, majd az eset nyomán kiérkező rendőrök elpusztítása a győzelem első számú módja a Grand Theft Auto című játékban... Tudomásom van arról, hogy a GTA-t bűnszervezetek és utcai bandák használják kiképző- és tervezőprogramként."

Jack Thompson
Miami ügyész

„A játékszinkronizálás sokkal kevésbé fárasztó dolog, mint a színészkedés, de egyszerűnek azért ezt sem nevezném. Az biztos, hogy több munkám volt vele, mint azt előre sejtettem. A San Andreasban, ahol a Zero nevű figurát alakítom, csak pár mondatra számítottam, ehelyett egy 23 oldalas szövegkönyvet kaptam. Persze ma ezen már nem csodálkozom, hiszen három napja betegszabadságon vagyok, és álló nap a programmal játszom – elképesztő nagy játék ez, minden képzeletet felülmúlóan óriási. A Halo 2-nél ennél azért kevesebb szerepem volt, hiszen az egyik katonának a harci szövegeit kellett előadnom, de ezzel is elment vagy négy óra."

David Cross
Színész, szinkronszínész a GTA San Andreasban és a Halo 2-ben

Best of toplisták

Sokan hiányoltátok kedvenc újságotokból a toplistákat. Az olvasó szava számunkra szent, ezért ezentúl havi egy oldalt szentelünk ennek a témának. A legutóbbi hat PC Guruban legjobb értékelést kapott játékok, és személyes kedvenceink listája mellett eladási toplistákat is találhattok itt a világ minden tájáról.

★ új a listán ▼ hátrébb a múlt havihoz képest ▲ előrébb a múlt havihoz képest ■ tartja a múlt havi helyezést

aktuális kedvenceink

ajánljuk még: Rome, World of Warcraft béta, BF: Desert Combat, MGS: Twin Snakes (GC), NFS Underground 2

Grand Theft Auto: San Andreas

fejl.: Rockstar North ért.: még nem jelent meg

Igen kíváncsiak voltunk rá, hogy a Rockstarnak ismét sikerül-e a (szinte) lehetetlen: hogy felül tudják-e múlni magukat. Örömmel jelentjük, hogy sikerrel jártak, a San Andreas vitathatatlanul a sorozat legjobbja.

Medal of Honor: Pacific Assault

fejl.: EALA ért.: PC GURU 2004/13 95%

Az Allied Assault fantasztikus volt, és legnagyobb meglepetésünkre az új epizód nagyságrendekkel felül tudta múlni. Az érdekes sztori, a rendkívül intenzív dzsungelharc és a változatos küldetések mindenkit elvarázsoltak.

Prince of Persia: Warrior Within

fejl.: Ubisoft Montreal ért.: PC GURU 2004/13 93%

A herceg királyi módon tért vissza, egy év alatt teljes fazonigazításon átesve. Ez persze mellékes dolog, a sokkal sötétebb hangulat és a látványosabb harcok a fontosak. Ezekkel pedig minden rendben van!

Best of Chris

további kedvenceim: Quake 3, SW: Galaxies, Warcraft 3, Mechwarrior-sorozat, Rainbow Six-sorozat

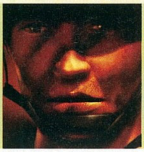
Battlefield 1942

fejl.: Digital Illusions megjelenés: 2002

Amint kipróbáltam a demót, első látásra beleszerettem a Battlefieldbe! A Desert Combat moddal felspécizve pedig semmi sem fogható pergős, addiktív játékmenetéhez, mind a mai napig rendszeresen játszom vele.

Operation Flashpoint

fejl.: Bohemia megjelenés: 2001



Habár ennek a katonai játéknak a grafikája már a megjelenéskor is elmaradott volt, élethűsége hosszú hónapokig magával ragadott. Ez volt az első játék, amelyben akkora számban tűntek fel vezethető járművek.

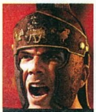
Starcraft

fejl.: Blizzard megjelenés: 1998

Mostanra már megbizonyosodtam afelől, hogyha a Blizzard valamihez hozzányúl, az arannyá változik. Így történt ez a Starcraft esetében is, amit sajnos elsőre balga mód nem értékeltem annyira, mint kellett volna.

top 10

Rome Total War



PC GURU No3

PC GURU top 10

			PC GURU értékelés
■	The Sims 2	2004/10	95%
■	FIFA 2005	2004/11	94%
★	Rome: Total War	2004/12	92%
★	Total Club Manager 2005	2004/12	92%
▼	Doom 3	2004/10	92%
▼	Soldiers: Heroes of WW2	2004/08	91%
■	RoN: Thrones and Patriots	2004/07	90%
■	Evil Genius	2004/11	90%
■	Richard Burns Rally	2004/10	89%
★	Warhammer 40K	2004/11	88%

CoD United Offensive

USA No6

USA top 10

			PC GURU értékelés
■	The Sims 2	2004/10	95%
■	The Sims 2 Collector's	2004/10	95%
■	Rome: Total War	2004/12	92%
★	Larry: Magna Cum Laude	2004/12	52%
▼	Star Wars Battlefront	2004/11	88%
▼	CoD: United Offensive	2004/11	83%
▲	The Sims Deluxe	-	-
▲	Doom	2004/10	92%
▲	Call of Duty	2003/12	92%
▼	Warhammer 40K	2000/12	88%

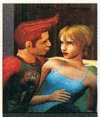
Myst 4

D No8

Németország top 10

			PC GURU értékelés
■	The Sims 2	2004/10	95%
★	Football Manager 2005	-	-
★	FIFA 2005	2004/11	94%
▼	Rome: Total War	2004/12	92%
▼	Star Wars Battlefront	2004/11	88%
▼	Warhammer 40K	2000/12	88%
★	Larry: Magna Cum Laude	2004/12	52%
★	Myst 4	2004/12	86%
★	Knights of Honor	2004/12	76%
★	Yu-Gi-Oh! Power of Chaos	-	-

The Sims 2



GB No2

Anglia top 10

			PC GURU értékelés
★	Football Manager 2005	-	-
▼	The Sims 2	2004/10	95%
★	Rollercoaster Tycoon 3	2004/13	89%
▼	Rome: Total War	2004/12	92%
▼	Warhammer 40K	2000/12	88%
★	Total Club Manager	2000/12	92%
▼	CoD: United Offensive	2004/11	83%
▼	Doom	2004/10	92%
★	FIFA 2005	2004/11	94%
▼	Star Wars Battlefront	2004/11	88%

Mozifilmet akarunk belőle

Metal Gear Solid

A MGS-játékok amúgy is filmszerűek, és rengeteg emlékezetes szereplővel vannak felvértezve.

Half-Life

Mr. Freeman élete rendkívül kalandos, Edward Norton pedig kitűnő választás lenne a szerepére.

WarCraft

Bár többször is mondták, hogy lehetetlen, mi szeretnénk egy egész estés renderelt videót, rengeteg orkkal.

best of

grand theft auto San Andreas

fejlesztő: rockstar north kiadó: take 2 web: www.rockstargames.com/sanandreas

i A Rockstar North Skócia büszkesége. A csapat a '90-es években DMA Design néven olyan sikereket tudhatott a magáénak, mint a Lemmings vagy az eredeti Grand Theft Auto. '99-ben a stúdiót felvásárolta a Take 2, majd 2002-ben Rockstar North névre keresztelte. A többi, ahogy mondani szokás, már történelem: a GTA3 és a Vice City közel 30 millió példányban kelt el, a San Andreas pedig minden bizonnyal még sikeresebb lesz, mint elődei...

Azóta várunk erre a pillanatra, mióta idén májusban a szupersikeres GTA-sorozat új része, a San Andreas bemutatkozott a világ számára (és a Rockstar névtelenséget kérő programozói az E3-as interjúnkban a céges bejelentést és a világ összes többi játékmagazinját hónapokkal megelőzve erősítették meg a PC-s verzió fejlesztésének hírét). A PC Guru olvasói már akkor tudták, hogy a slágerjáték 2005 májusában érkezik meg számítógépeinkre – most pedig, a PS2-es verzió megjelenésével és lavinaszerű sikerével (becslések szerint az első héten 3-4 millió példány kel el) újabb információforrások nyíltak meg a GTA-rajongók új bálványával kapcsolatban. Nosza, lássuk, mire jutottunk a PS2-es változat kipróbálása után...

["A bejárható terület a Vice City legalább hatszorosa, a hangulat pedig mérföldekkel veri azét"]

Újszülöttek számára vegyük gyorsan át a San Andreas alapjait, amiket május óta már mindenki kívülről fúj. 1992-ben járunk, az USA nyugati partvidékén, a Los Angeles, San Francisco és Las Vegas által határolt területen (a játékban a neveik Los Santos, San Fierro és Las Venturas). Hősünk, Carl „CJ" Johnson ötévnyi távollét után tér vissza ide, és régi bandáját, az Orange Grove Familiest szétesőben, a többi banda által elnyomva találja. Ráadásul két korrupt zsaru alaposan betesz neki: minden pénzét elveszik, és még egy rendőrgyilkosságot is a nyakába varrnak. Itt indul a sztori, aminek végére (kb. 50-60 óra játék után) CJ a nyugati part gengsztervezére lesz... A gettóhangulatot a rettentő mennyiségű, engine-nel készült mozi, és párbeszéd alapozza meg. Olyan nagyüzemi niggerezés meg fuckolás megy a beszélgetések során folyamatosan, hogy az ember csak kapkodja a fejét. Mindez a kizárólag az afroamerikai utcai kultúrára jellemző gesztusokkal, hanghordozással, szlenggel és mimikával – zseniális!

A játék a bevált GTA-alapokra építkezik, de elképesztő mennyiségű újítást tartalmaz – a továbbiakban ezekre fogunk koncentrálni, a szokásos autólopás, száguldozás, lövöldözés részeken elegánsan túllépve (nem is lenne szerencsés túl sokat előre elárulni a remek történetből és küldetésekből).

Yo man! Whassup brotha'?

Kezdjük talán azzal, hogy csodálatos módon az összes beharangozott újítás remekül működik. CJ magunk képére formálása – öltözködéssel, edzéssel, fodrászkodással, tetoválással – jó móka, és némi hatása is van a játékmenetre. Minél menőbben nézünk ki, annál nagyobb tiszteletnek örvendünk a helyi keményfiúk, és a gyengébb nem köreiben. Persze végig lehet szaladni a játékon CJ fi-

Nemsokára miénk lesz a város

zimiskájának mindenfajta alakítása nélkül is – ez csak egy plusz szórakozási lehetőség, ami mellékesen könnyít is valamit a dolgunkon. Ugyanez igaz a tulajdonságaink fejlesztésére is: ha ügyesek vagyunk, végigvihetjük a játékot a képzettségeink fejlesztése nélkül is, de ha túl nehéz egy-egy küldetés, a fegyveres vagy járművezetői készségünk csiszolása remek, és legális út a könnyítésre.

Az alakíthatósági, személyre szabási mánia nem csak főhősünkre vonatkozik, de az autókra is. A műhelyben kedvünkre festhetjük, tuningolhatjuk a járgányokat, hogy vérbeli, lángnyelvekkel díszített, hatalmas, krómozott lökhárítókkal felvértezett gengszter-verdává változtassuk kedvencünket (amit aztán rommá törünk a következő sarkon...). Igazi hatása a rugózásba épített hidraulikának (ezzel változtathatjuk a kocsit lowriderré: az a mókás ugráló autó, amit videoklipekben és filmekben láthatunk), az extra hangfalaknak (érezhetően jobban szól utána a zene), és a nitrónak (a szokásos gyorsító funkció) van.

Bad muthafuckaz in da Hood

A statisztika-mánia eddig is jellemző volt a GTA-sorozatra, de míg eddig ezek nem léptek túl az érdekesség szintjén, most a program egy sor fontos, a játékmenetre erős hatással levő tulajdonságunkat tartja számon. Az első ilyen az izomzatunk, ami a közelharci sebzésre van hatással, és természetesen gyúrással növelhetjük. A kitartásunkat futással növelhetjük, és minél magasabb, annál később fáradunk el; a tüdőnket pedig víz alatti úszással edzhetjük, és azt határozza meg, mennyi ideig bírjuk a víz alatt (ez az első GTA, amelyben a főhős tud úszni!). Külön képzettségünk van az összes fegyver-kategóriára. A mordályok kezelését három szinten át sajátíthatjuk el, a magasabb szintek a mozgás közbeni lövöldözés, illetve a dupla fegyver használatának képességével jutalmaznak meg. Szintén saját képzettsége van minden járműtípusnak (úgy mint bicikli, motor, autó, hajó, repülő), itt a gyakorlás eredménye a könnyebb kezelhetőségben, jobb úttartás-

■ Értünk is eljött a nagy fekete autó

ban, ütközésekkor kisebb pördülésekben (már ahol ezeknek van értelme) mutatkozik meg. Végül fontos tulajdonság még a kövérségünk. A San Andreasban bizony ennünk kell, különben végzetesen legyengü-

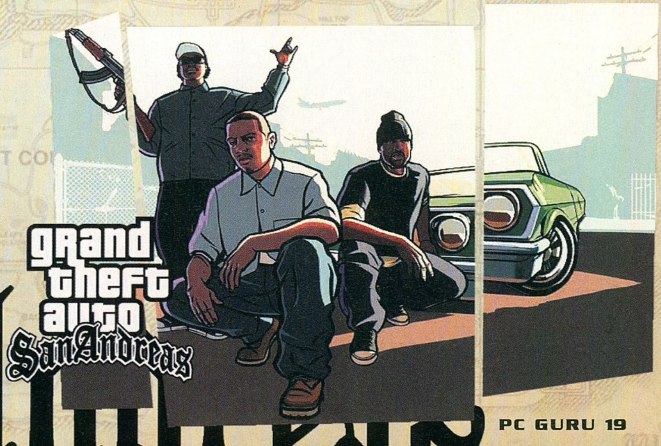
■ Könnyű az élet, ha a galeri is segít

SZINKRONHANGOK

A Rockstar mindig is híres volt arról, hogy a GTA-játékokhoz hollywoodi filmek által is megirigyelt szinkronhangstábokat hozzon össze. Nincs ez másként a San Andreas esetében sem – bár a Vice Cityben a nevek talán nagyobbak voltak, a hírességek által nyújtott teljesítmény most is tökéletes. CJ szerepében az egyelőre ismeretlen, fiatal rapper, Young Maylay dombórít (első albuma egyébként decemberben jelenik meg), de a mellékszereplők közt már beindul a sztárparádé. A moziból Samuel L. Jacksont, Peter Fondát és James Woodst köszönthetjük, míg a zene világából Ice-T, Yo-Yo és MC Eiht ruccant át vendégszereplésre. Ismerős lehet még a stáblistáról Chris Penn és Charlie Murphy neve is: ők Sean Penn, illetve Eddie Murphy öccsei. A rádiós DJ-k között is bukkanhatunk nagy sztárokra: az egyik hiphop adón Chuck D, a Public Enemy frontembere, a rockrádióban pedig Axl Rose, a Guns'n'Roses (egykori?) énekese osztja az észt.

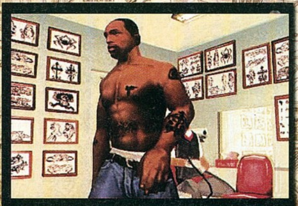
■ Samuel L. Jackson

■ Ice-T



Ejtőernyőzés

Ég és föld között lebegve fantasztikus látvány tárul a szemünk elé, szinte érezzük a fülünk mellett fütyülő szelet!



Karakter alakítása:

Hízhatunk, fogyhatunk, edzhetünk, ezerféleképpen átöltözhetünk, frizurát csináltathatunk, tetováltathatunk… Ahány játékos, annyi főhős!

■ A kezdetek szerények, ám innen is feljutunk a legfőbb bandavezérek közé

lünk (no azért nem kell túlzásba vinni, ha 5-6 játéknaponként bedobunk egy pizzát, rendben lesz a gyomrunk). A kaja növeli a zsírtartalékunkat (kivéve, ha salátát eszünk; na de hogy néz ki egy vegetáriánus feka gengszter?!), amit futással, vagy az edzőteremben dolgozhatunk le, különben lelassulunk, és a járókelők zsíragynak fognak szólítani (amire természetesen megöljük őket, de a tüske akkor is megmarad…). Némi hájat azért hagyhatunk habtestünkön, mert ha semmi nincs, a sok rohangászás az izomzatunkat kezdi sorvasztani, és mehetünk vissza fekvenyomni…

A legfontosabb tulajdonságunk a hírnevünk. A hírnevünket növeli, ha küldetéseket hajtunk végre, és úgy nézünk ki, mint egy igazi gengszter (azaz agyontetoválva, menő cuccokban, menő frizurával, menő kocsival furikázunk). A hírnevünk határozza meg, hány tagot vehetünk fel rögtönzött utcai bandánkba – és máris elérkeztünk a játék egyik legnagyobb újdonságához, a bandaháborúhoz! CJ bandája igen változatos utcai bandákkal, és jól szervezett bűnszövetkezetekkel fog összetűzésbe kerülni. Klasszikus utcai harcokat vívhatunk Los Santosban a Ballas nevű bagázzsal, valamint a mexikói Vagos bandával, rajtuk kívül összeakasztjuk még a bajuszt a kínai Triádokkal, a Venturas-ban a kaszinóbizniszt futtató olasz maffiával, és a Da Nang Thang nevű vietnami bűnbandával. Az utcai

@

Amig a játék PC-s megjelenésére várunk, érdekességekért és hírekért érdemes böngészgetni a legjobb rajongói weboldalakat, a www.gtagaming.com, vagy – magyar nyelven! – a www.gtaonline.hu címeken.

■ Diplomáciai küldöttség érkezett

harchoz egyedül kevesek vagyunk, toborozzunk hát harcostársakat testvéreink közül, kössünk el egy strapabíró járgányt, és máris mehet a vadászat! Társaink szorgosan lövöldöznek az ellenséges bandák tagjaira, míg mi Carmageddonon tökéletesre csiszolt stílusban gázoljuk halálra a túlélőket. Ha egy-egy kerületben már elég sok bandatagot öltünk, a hely a mi fennhatóságunk alá kerül. Az érem másik oldala, hogy az ellenséges érzelmű gengszterek sem átallják néha megtámadni a mi felségterületeinket, ilyenkor bizony védekezésbe szorulunk a több hullámban, egyre durvább fegyverzettel támadó fickók ellen.

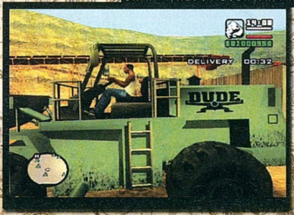
Come on and chick-ity-check yo self befo' yo wreck yo self!

A szokásos rendőr, tűzoltó, mentős, taxis mellékküldetések mellett bemutatkoznak a kamionos, a biciklisfutár (mindkettőnél időre kell különféle rakományokat, illetve csomagokat épségben leszállítanunk), a vonatos (időre kell az állomásokhoz érni, és ott megállni), valamint az új kedvenc, a str… hmmm… szóval prostikat futtató missziók (itt a lányokat kell fuvarozgatni és megvédelmezni). Az eddigi rejtett csomagok helyett mindhárom városban más-más cuccok után kutathatunk. Los Santosban az ellenséges bandák graffitijeit kell átfújnunk a saját színeinkre, San Fierróban fényképeket kell készítenünk, Las Venturasban pedig lópatkókat gyűjtögethetünk (növelik a szerencsénket a kaszinókban!), sőt, bónuszként az óceánban úszkálva osztrigákat találhatunk – ezek mind az eddigi „gyűjtsd össze mind!" mottójú minijátékként működnek. Megmaradtak az egyedi ugratások (unique jumps) is, hetven ilyet találhatunk a játékban.

A járművek felújított fizikája leginkább két keréken, egészen pontosan a bicikliknél érhető tetten: olyan

Minijátékok:

Kosárlabda, biliárd, nyerőgépek, kaszinó, tánc, lowrider-ugráltatás, lóverseny, videojátékok – ez mind játék a játékban!



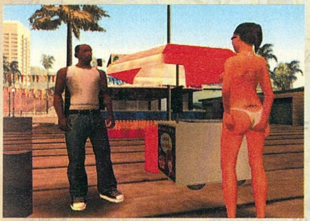
Mókás új járművek:

Kombájn, traktor, fűnyíró, BMX, mountain bike, villamos, vonat, repülőgépek, bulldózer, lowrider, és még ki tudja mi minden...

ugrásokat, trükköket hajthatunk végre, aminek láttán minden Tony Hawk-rajongó elégedetten dőlhet hátra. Az autóknál is érezhető az új fizikai modell, az irányítás érzékenyebb, az ütközésekkor hi-

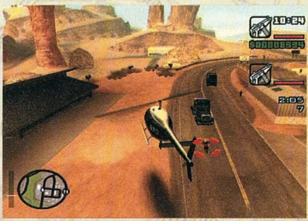
A nyugati part jólöltözött ura, kezében két hűséges segítője és üzlettársa

hetőbben pördülnek meg a járgányok, ugratásoknál látszik, hogy mind a négy kerékre külön-külön erők hatnak. Mindezt a Vice Cityben megszokottnál jóval sűrűbb, és intelligensebb forgalomban tapasztalhatjuk meg: éjjel alig-alig vannak autók az utakon, míg reggel és délután beüt a csúcsforgalom. Egyébként nagyjából 180-200-féle járművet vezethetünk, köztük rengeteg újdonsággal: vagy tízféle repülővel, a teljesen új biciklikkel, és olyan mókákkal, mint a kombájn, vagy a traktor...



Kiskorú olvasóink forduljanak el

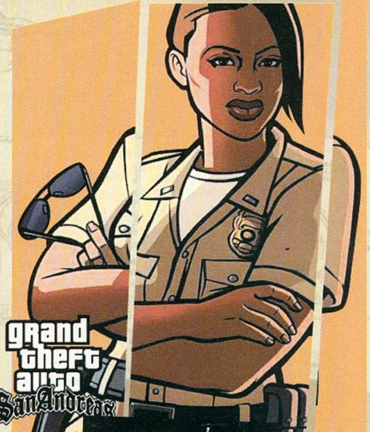
Új vonás a játékban a Manhunthoz hasonló lopakodós elemek bemutatkozása. Nem véletlen, hogy a tucatnyi lopakodós játékból éppen a Rockstar felemás sikerű programját említettem, hiszen az ilyen részek irányítását egy az egyben onnan emelték át a San Andreasba. A dolog nagyon egyszerű: a kontroller analóg karjával óvatosan úgy kell terelgetni emberünket, hogy a zajmérő műszerünk ne lendüljön ki túlságosan. (PC-n ezt vélhetőleg valami egérgörgős megoldással váltják majd ki.) Lopakodó tudományunkat egyes küldetések, illetve a roppant szórakoztató betöréses rablások során kamatoztathatjuk. Utóbbi jó pénzkereset; mindössze annyit kell tennünk, hogy éjjel elkötünk



A helikoptereket lelövik, ugye?

egy furgont, odaparkolunk vele egy ház elé, és mehet is a fosztogatás!

Szintén erős fejlesztésen ment át a kézitusa rendszere. Van ugyan néhány új közelharci fegyver (ásó, tűzoltókészülék...), de a lényeg, hogy ha elég izmot szedünk fel, a különféle



CSAJOZÁS

San Andreas milliónyi honpolgára között a gyengébb nem, hat olyan képviselőjével találkozhatunk, akik kitartó ostromolás után végül CJ karjaiba omlanak. A csajozásban nem jön be a gettópatkány stílus, így valóságos hadjáratot kell folytatnunk a lánykák meghódításáért. Először is ki kell puhatolnunk, a célpontnak milyen testalkatú, öltözködési stílusú pasi jön be, majd az edzőterem (vagy a sarki hamburgeres...), illetve a ruhaboltok segítségével pontosan ilyenné válni. Ezek után jöhetnek a randik! A csajnak vihetünk virágot, elvihetjük autókázni (lehetőleg valami látványos, felspécizett, kifényezett kabriót válasszunk, menjünk jó gyorsan, és igyekezzünk nem összetörni randi közben), táncolni (egyszerű minijáték), vagy vacsorázni (igyekezzünk itt is a csaj stílusának megfelelő helyet választani). Ha ügyesek vagyunk, a hölgy „meghív egy kávéra", majd innentől a barátnőnknek tudhatjuk – ez azt jelenti, hogy bizonyos minijátékokban megjelenik mellettünk, és a PS2 másik kontrollerével irányítható lesz. Ez a San Andreas multiplayer módja... (Hogy PC-n hogyan fogják ugyanezt megoldani, egyelőre rejtély.)

Andreas

■ “Lehet kopasz vagy afro; pajesszal vagy anélkül, akár arctetoválással is”

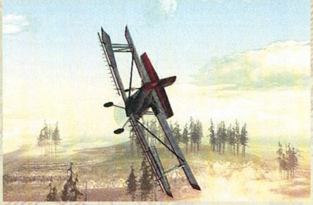
edzőtermekben új ütés- és rúgásfajtákat, kombókat tanulhatunk (ennek feltétele még, hogy legyőzzük a helyi bajnokot a ringben).

A murder rap to keep ya dancin'

A zenét a hagyományos autórádiós megoldással tálalja a játék, természetesen a kora kilencvenes évek nyugati parti miliőjének megfelelő stílusban. Lesz tehát hip-hop és rap rogyásig, némi soul és reagge, a vidéki környezet kedvéért valamicske country, és hogy teljes legyen a választék, house, és rock zárja a palettát. A szokások szerint ezúttal is a legnagyobb sztárok slágereit válogatták össze a rádiók adásaiba, a teljesség igénye nélkül néhány előadó: 2Pac, Dr. Dre, Cypress Hill, Public Enemy, James Brown, Billy Idol, Faith No More, David Bowie... Az igazán katartikus élményt nálam a Depeche Mode-féle Personal Jesusre, illetve a Guns 'n' Roses Welcome to the Jungle-jére való száguldozás jelentette, de garantálom, hogy mindenki meg fogja találni a maga kedvenceit a választékban! A rádiós DJ-k meglepően jól követik a játék eseményeit, reagálnak az aktuális időjárásra, sőt a játékos tevékenységeire is! Ne keseredjen el, aki esetleg nem komálja a játékot uraló zenei műfajokat – jómagam normál esetben falra mászom az ilyen stílustól, és ha megfeszülök, sem érzem a különbséget a klasszikus és a modern hip-hop, vagy a funk és a groove között – de ehhez a környezethez nem lehetne tökéletesebb aláfestést találni. Bár a PC verzióban ismét lesz MP3 rádió, szerintem ezt használni a direkt ide válogatott zenék helyett egyenesen bűn.

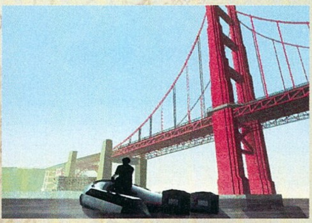
> ”A San Andreas a ‘90-es évek bandaháborúkkal terhelt Amerikájába repíti a játékost”

A kaliforniai életérzést erősítik az egyre-másra felbukkanó híres épületek és helyek, persze némileg megváltozott formában. Los Santosban például a domboldalban hatalmas Vinewood felirat hirdeti a filmfővárost, San Fierro hatalmas, jellegzetes vörös színű hídját Golden Gate helyett Gant Bridge-nek hívják, a híres dimbes-dombos friscói főutcát pedig Lombard Street helyett Windy Windy Streetnek (a piros villamosok is megvannak). Aki nálunk gyakrabban jár Kaliforniában, szinte minden sarkon ismerős épületekre bukkanhat, de nekünk is kellemes meglepetés volt az LA Convention Center (itt rendezik az E3 kiállítást évről évre), vagy a Rodeo Drive (a híres Beverly Hills-i bevásárlóutca) San Andreas-i verzióival való szembesülés.



■ CJ pályafutása végéhez közelít

■ Mintha csak egy klipben lennénk



■ Ez itt a híres Pink Gate híd

■ Jól megy a bolt, ez a kisebb házam

A játék grafikája nem sokat javult a Vice City óta (talán csak változatosság tekintetében fedezhető fel fejlődés), hiszen a San Andreas játéktere kb. a hatszorosa az elődének – márpedig az sem volt igazán kicsinek mondható... Ahhoz, hogy a térkép egyik sarkából a másikba elérjünk (aránylag gyors autóval, nem végig padlógázzal, de azért nem is minden piros lámpánál megállva) bő fél óra szükséges! Ezt a hatalmas területet a gyengécske PS2 töltögetés, és alaphelyzetben különösebb lassulás nélkül (bár a horizonton láthatóan folyamatosan „építi” a tájat, és parázs helyzeteknél bizony alaposan beszaggat a program) jeleniti meg. A grafika már PS2-es viszonylatban is inkább hangulatosnak mondható, mint szépnek – remélhetőleg a PC-s verzió napjaink megemelkedett ingerküszöbéhez igazítja majd a látványvilágot.

Niggaz ain't just da Black

A San Andreas egyértelműen jobb, kiforrottabb, és szórakoztatóbb, mint a GTA3 és a Vice City volt, a sorozat jelenlegi csúcsa, sokak szerint minden idők legjobb PS2-es játéka. Ha nem jönne a PC-s verzió, még azt is megkockáztatnám, hogy csak ezért érdemes beszerezni a Sony dobozát. De a PC-változat jön, és még a PS2-esnél is élvezetesebb lesz, köszönhetően többek között a szebb grafikának (ez a játékmenetre is kihatással lesz: sokkal használhatóbb lesz például a nagyobb felbontás miatt a minitérkép), és a gyalogos részek kényelmesebb irányításának. Nincs más dolgunk hát, mint valamivel elütni az időt jövő májusig...

Hancu

PS2-n tesztelve!

\+ A San Andreas sokkal nagyobb, érdekesebb és hangulatosabb, mint elődei.

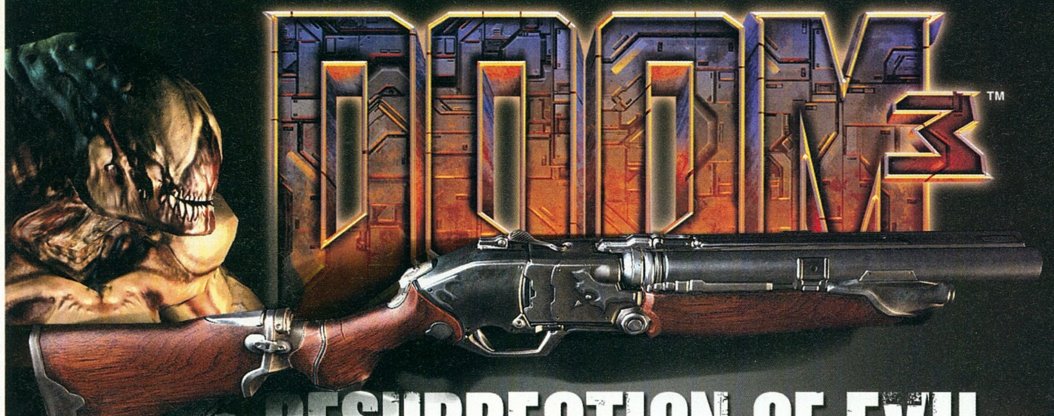
– Reméljük a PC-s átiratba sok energiát fektetnek.

Összességében:

Ha a grafikát helyreteszik, az év játéka is lehet

92% - 97%

Levelet kaptam, lájf!
Stabil
megoldás, extrákkal, ahogy szereted
Kedves, stabil, könnyű
Regisztrálj gyorsan és egyszerűen, használd ki a stabil rendszer minden előnyét, küldj leveleket a világ minden sarkába egy könnyű, áttekinthető kezelőfelületről, és ha ez mind nem elég, válassz széleskörű extra szolgáltatásainkból – kedvedre!
www.citromail.hu
Új, ingyenes levelezőrendszer mindennapi használatra.
CitroMail.hu
Levele van
solutions



RESURRECTION OF EVIL

FEJLESZTŐ: NERVE SOFTWARE KIADÓ: ACTIVISION WEB: WWW.DOOM3.COM

i A Nerve-et hivatalosan 2001-ben alapította Brandon James, egy ex-id designer, aki a Quake 2-3 fejlesztésében is részt vett – valójában a csapat akkor már két éve dolgozott titokban a Return to Castle Wolfensteinen. A csapat legnagyobb sikerei ehhez a játékhoz kapcsolódnak: a nagy sikerű multiplayer részt, és az Xbox-verziót készítette a Nerve. A cég székhelye egyébként Mesquite-ben, pár percre az id főhadiszállásától található.

Vannak, akik imádják, és leborulnak előtte; vannak, akik számára kis csalódást okozott (sőt igazán sznob körökben újabban kimondottan sikk gyalázni), de abban mindenki egyetért, hogy az év egyik legfontosabb játéka, és a közeljövő játékvilágát erősen meghatározó programja volt a Doom 3. Az sem kétséges, hogy a motorban és a játékötletben még bőven maradt kihasználatlan lehetőség, amivel a nagy sikereket követő menetrendszerű kiegészítő lemez igazán nagyot robbanthat... Nos, ez a robbantás jó pár heti intenzív netes pusmogás után végre hivatalosan is testközelbe került – hazánkban a PC Gurut érte a megtiszteltetés, hogy egy a „minden országban csak egy magazin kaphat anyagot" népi játék keretében első kézből számoljon be a Gonosz feltámadásáról...

Mars vissza a Marsra!

A Doom 3 főszereplője, a szótlan, de annál keményebb névtelen tengerészgyalogos legyőzte a pokol seregeit vezető cyberdémont, a pokolba nyíló térkapu bezárult, az UAC kutatóbázisa teljes egészében megsemmisült. Hősünket, mint a marsi katasztrófa egyetlen túlélőjét, az Echo One mentőcsapat kimenekítette a helyszínről... – ezt mindenki tudja, aki végigküzdötte a Doom 3-at. No de mi történt ezután?

Két hónappal a pokoli baleset után az UAC szűkszavú sajtóközleményben tudatta a világgal, hogy marsi kutatóbázisa egy reaktor meghibásodása miatt történt robbanássorozatban elpusztult. Senki nem élte túl a szörnyű szerencsétlenséget. A cég azonban nem akarja veszni hagyni rendkívüli eredményekkel kecsegtető kutatását – főleg azután, hogy egy szatelitjük azonosítatlan, gyenge, és felettébb furcsa rádiójeleket észlel a Marsról, valahonnan az egykori bázis maradványai közül. Mint kiderül, a jel forrása a felszín alatt van, éppen ott, ahol annak idején az első UAC expedíció leszállt a bolygón; az ősi marsi civilizációnak tulajdonított romok között...

Jók a fogaid, Laci. Illetve a bal felső kettes lyukas, azt ki kell szedni. Shotgunnal

shootgun

A duplacsövű shotgun visszatérésére a Doom 2 óta várunk. Irtóztató tűzereje nagy szórással, és fájdalmasan lassú újratöltéssel párosul, így főként közelről a szörnyek arcába durrogtatva hatásos, miközben elegáns testcselekkel térünk ki a tűzlabdák és karmos mancsok elől.

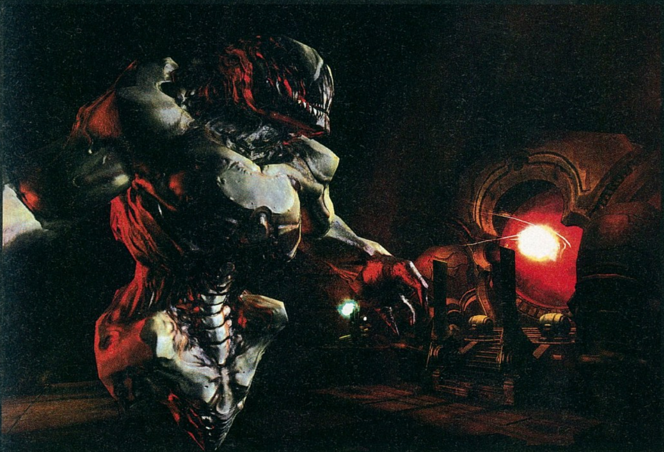
grabber

Nehéz lenne letagadni a fejlesztőknek, hogy a Half-Life 2 gravitációs fegyvere ihlette a Grabber becenevű szerszámot, ami Carmack saját fejlesztésű fizikai motorját dolgoztatja meg. Univerzális kütyü: támadásra és védekezésre egyaránt rendkívül kreatívan használható.

Miután az UAC tudósai hiába kísérleteznek az adás dekódolásával, arra az eredményre jutnak, hogy a jel vélhetőleg valamiféle idegen eredetű helyzetmeghatározó szignál, esetleg vészjelzés lehet. Mint mindig, a kapzsiság ismét győzedelmeskedik a józan ész felett, és a cég új expedíciót küld a Marsra. Alig tíz hónappal a pokol kapujának bezárása után újra emberi lábak tiporják a vörös bolygó felszínét, és ismét megnyílik az Erebus kutatóbázis... Az expedíció vezetője Dr. Elizabeth McNeil, az ősi marsi civilizáció legfőbb szakértője, Dr. Betruger egykori munkatársa – ő volt az, aki annak idején értesítette az UAC igazgatótanácsát Betruger fura dolgairól, aminek eredményeképpen Swannt és Campbellt a bázisra küldték. Dr. McNeilben, mint Betruger egykori bizalmasában, természetesen nem bízik a cég, ezért a mellé kirendelt tudományos segítőcsapat és biztonsági különítmény szerepét egyaránt betöltő csoportba beépítenek egy különleges embert. Egy fegyveres harcra, és tudományos kutatómunkára egyaránt kiképzett speciális ügynököt, akinek feladata egyrészt megvédeni a doktornőt, másrészt rajta tartani a szemét Dr. McNeil minden mozdulatán, nehogy Betrugerhez hasonló problémákat okozzon.

["Sokkal kidolgozottabb lesz a történet, és még félelmetesebb a hangulat – ez remek kiegészítő lesz"]

Néhány hónapig minden a legnagyobb rendben levőnek tűnik. Az ásatás hamar meghozza az eredményét. Dr. McNeil csapata megtalálja a rádiójel forrását: egy pokolból származó, iszonyatos hatalmat és gonoszságot sugárzó ereklyét. Hősünk titkos paran-



■ **A kép megjelenését a Mozgássérült Hellknightok Egyesülete szponzorálta**

körökre osztva

Várhatóan novemberben debütál a Fantasy Flight Games gondozásában a Doom társasjáték-verziója – a minőségben nincs okunk kételkedni, hiszen ugyanaz a tervezőcsapat készítette, akik a Warcraft 3 nagy sikerű társasjáték-feldolgozását is. A játékot négyen játszhatják: egyvalaki a démonokat irányítja, a többiek a tengerészgyalogosokat, akiket kedvükre fegyverezhetnek fel, és az összetett harcrendszerbe akciókártyák kijátszásával vihetnek új csavarokat. Akit komolyabban is érdekel a dolog, a www.fantasyflightgames.com/PDF/doomrules.pdf címről töltheti le a szabálykönyvet, míg magát a játékot a www.gamefest.com online boltban rendelheti meg Az ár 50 dollár körül várható, magyarországi megjelenésre sajnos nem sok reményt látunk.

modok

Bár rengeteg Doom 3 mod van készülőfélben, a grafika munkaigényessége miatt a színvonalasabb hobbifejlesztések igen lassan haladnak (nem véletlen, hogy a jelenlegi legnépszerűbb modok olyan apróságok, mint a vér mennyiségét megemelő Nitro Gore, a zseblámpát a fegyverekre varázsoló Duct Tape, és az önárnyékolást a motorban bekapcsoló Ultra Extreme Quality).

A legigéretesebb készülő modok az UAC Warfare (http://www.uac-warfare.com, multiplayer módra összpontosító mű, járművekkel, és nagy nyílt terekkel), a FEAR (fear.xentorgames.com), és a Doom első részének új motorra való átültetése, a Doom 3 Classic (cdoo.d3files.com). Érdemes odafigyelni rájuk!

RESURRECTION DOOM 3

Doom a moziban

Tizévnyi huzavona után végre elkezdődtek a Doom moziváltozatának munkálatai! A film a harmadik rész történetét fogja követni, de a játéknál nagyobb súlyt fektet a karakterek kidolgozására, a Mars és a társak bemutatására. A direktori a lengyel Andrzej Bartkowiak lesz, aki rendezőként az Öld meg Rómeót-tal kezdett, de előtte operatőrként olyan filmeken dolgozott, mint a Halálos fegyver 4, az Ördög ügyvédje, vagy a Féktelenül. A forgatókönyv a fiatal Dave Callaham bemutatkozó munkája lesz; a produceri teendőket pedig a tévésorozatok világában nagyágyúnak számító, a Vészhelyzetet és az Elnök embereit útjára indító, 18-szoros Emmy-jelölt John Wells látja el. A főszerepben Karl „Éomer" Urbant láthatjuk majd, a továbbá feltűnik Richard Blake (az új Batman-film egyik sztárja), és a pankrátorból lett színész Dwayne „The Rock" Johnson is. A speciális effektekre sem lehet panaszunk, a csapat öt Oscar-jelöléssel büszkélkedhet, és olyan filmeken dolgoztak eddig, mint a Gladiátor, a Mátrix, és a Ryan közlegény megmentése. A forgatás jelenleg Prágában zajlik, a film pedig jövő augusztusban mutatkozik be az amerikai mozikban.

RESURRECTION DOOM 3

trónfosztás

Jonathan „Fatal1ty" Wendelt, az évek óta veretlen Quake- és Unreal Tournament-bajnokot, a QuakeConon megrendezett első hivatalos Doom 3 verseny győztesét csúnyán elverték a néhány hete lezajlott, eddigi legnagyobb Doom 3 versenyen. A Kínában rendezett megmérettetés döntőjében Meng „Rocketboy" Yang szerezte meg a bajnok skalpját – és mellékesen az első hellyel járó 125 ezer dollárt (kb. 25 millió forint). Fatal1ty azóta erősen fogadkozik, hogy visszavág, Rocketboyt pedig a régi idők szintén kínai származású nagy Doom- és Quake-bajnoka után az új Thresh-ként ünneplik.

RESURRECTION DOOM 3

Lenni vagy nem lenni? Mi leszünk, ők remélhetőleg már nem sokáig...

csának megfelelően magához veszi a rejtélyes tárgyat. Éppen időben, ugyanis a testileg-lelkileg teljes mértékben démonná vált Betruger vezetésével újra lecsap a pokolfajzatok serege, hogy visszaszerezze, ami az övék – és ha már itt vannak, befejezik azt, amit a Doom 3-ban elkezdtek: uralmuk alá hajtják ezt a dimenziót...

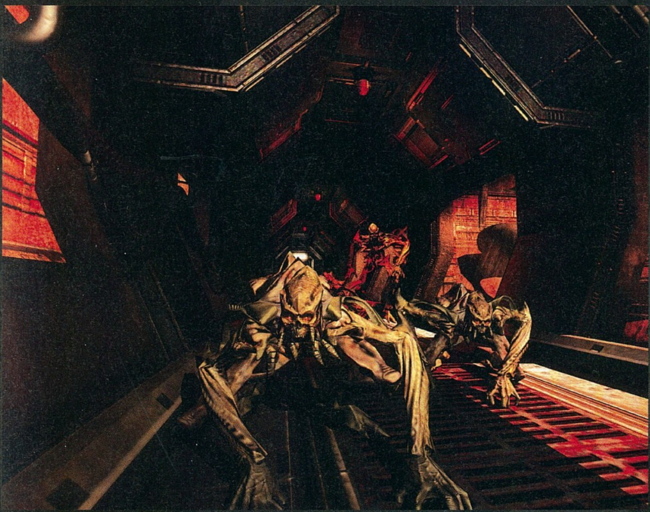
Ördög és pokol

Hősünk tehát kicsit Half-Life-szerű, erősen kellemetlen helyzetbe kerül: a doktornő árulónak hiszi, és ráuszítja a testőrségét, Betruger démonai pedig a pokoli ereklye átvétele és további megőrzése végett keresik égre-földre. Konkrétan az egész bolygó, és 4-5 dimenziónyi szomszédságának teljes lakossága szomjazik a vérünkre... Hamar kiderül, hogy a leginkább egy hatalmas szívre

! Az id nemrég közkinccsé tette a Doom 3 játék fejlesztői készletét, így aki nem bírná ki a kiegészítő lemez megérkezéséig, saját maga is fabrikálhat pályákat vagy modokat. A tízmegás csomagot megtaláljátok a DVD mellékletünkön is.

RE

Ezúttal még mélyebbre hatolunk a Pokol bugyraiban



A nagy tömegben támadó, villámgyors Vulgarok sok gondot fognak okozni

emlékeztető varázstárgyat – valami vacak gyűrűhöz hasonlóan – csak ott lehet elpusztítani, ahol született: a pokolban. A feladat adott…

Betruger három speciális, fejvadászatra kiképzett démonherceget küld utánunk – ha mindhárommal végeztünk, a nagyfőnökkel is meg kell majd mérkőznünk. A gonosz ereklye azonban mindig a hordozóját segíti, így nem várt helyről kapunk szövetségest a harcban. A relikvia segítségével a megölt fejvadász-démonok extra képességei ugyanis átköltöznek belénk! Az első főellenség kivégzésével így hozzájutunk a bullet-time Doom-változatához: az időlassítást a helyi dialektus Helltime néven említi. FPS-ben eddig a Painkillerben láthattunk ilyesmit: a Resurrection of Evilben azonban attól eltérően sokkal jobban, kb. Max Payne-szinten kontrollálhatjuk az időt, így a Helltime fontos taktikai lehetőségként iratkozik fel az arzenálunkba. A másik két szuperképesség egyelőre titok…

Különös gépeket fedezhetünk fel

A főellenségek mellett a közkatonák soraiban is feltűnik néhány új fiú a pokoli inváziós hadtestben. A Vulgart már előre utáljuk harci stílusa miatt: félelmetes sebességét, és jó rejtőzködő képességét kihasználva előszeretettel lövöldöz ránk a biztonságos távolból tűzlabdákat, majd villámsebesen elpucol, mire közel érnénk hozzá. A Bruiser ezzel szemben élvezetes párharcok szenvedő alanyának ígérkezik: a rakétavetőkben végződő karokkal felvértezett kétembernyi magas hústömeg sokáig bírja a pofonokat, de nehézkesen mozog, és remekül el lehet oldalazni a rakétái elől. Gond akkor van, ha esetleg párosával jönnek. Vagy tizesével… Az új fiúk triumvirátusának harmadik tagja a már ismerős Lost Soul új variációja. A Forgotten is lebegő-lángoló koponya, de elődeinél gyorsabb, kiszámíthatatlanul (és okosan!) manőverezik, és falkában jár.

Az ördögűző szerszámai

Fegyverarzenálunk dísze a Doom 2 nagy klasszikusa, a duplacsövű shotgun lesz – bár leginkább nosztalgia-, és hangulati értéke van, egyébként nagyjából a normál shotgunnak felel meg, csak még nagyobb tűzerővel. A másik új fegyver, az ionplazma-leviátor (rövidítve IPL, emberi használatra alkalmas nevén Grabber) már sokkal izgalmasabb! A szerkezet nagyjából a Half-Life 2 gravitáció-manipulátor fegyverének felel meg, tehát bizonyos mérethatáron belül bármilyen tárgyat vagy élőlényt a levegőbe emelhetünk, magunkhoz húzhatunk, vagy ellökhetünk vele. Hogy ebben mi a jó? Például tereptárgyakat pajzsként tarthatunk magunk előtt a démonok tűzlabdái ellen. Vagy a fejükhöz vághatunk itt-ott felsze-

szelíd motorosok

Bár rettenetes titoktartási nyilatkozatok rejtik el a közönség elől a már készülő Doom 3 engine-es játékokat, valamint a motor árát is (a szóbeszédek 500 ezer és egymillió dollár körüli licencdíjakról szólnak), nyílt titok, hogy a Resurrection of Evil mellett még legalább egy tucatnyi program készül éppen, amiben John Carmack legújabb grafikus motorja dolgozik.

Quake 4: A Raven műhelyében már évek óta készül a Quake 2 történetét folytató játék. A szokásos marketinghumbugon felül annyit lehet tudni róla, hogy erősen épít a járművek használatára, az AI-irányította társakkal való együttműködésre, és Deus Ex-szerűen lehet benne különféle cyber-beültetésekkel erősíteni karakterünket.

Wolfenstein 2: Todd Hollenshead idvezér ejtette el egy nyilatkozatában, hogy készül a Return to Castle Wolfenstein folytatása. A pletykák szerint a Splash Damage csapata a fejlesztő, akik már vagy két éve nyíltan hirdetik, hogy következő játékukban a Doom 3 motor dolgozik.

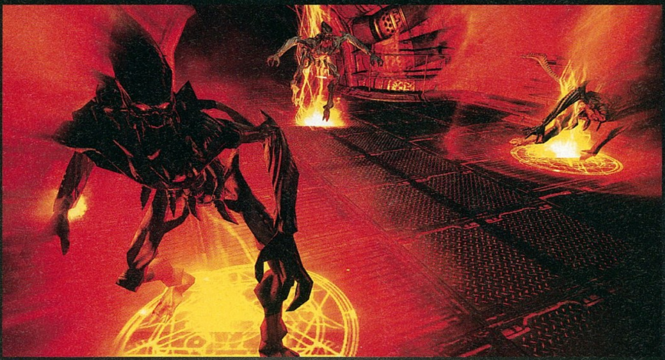
Titkos Nerve-projekt: A Resurrection of Evil mellett immár három éve dolgozik – ha csak titokban nem dobták félre a terveket a Doom-kiegészítő miatt – a Nerve egy másik Doom 3 motoros játékon is, amiről egyelőre csupán annyit tudni, hogy kooperatív muliplayer üzemmódra lesz kihegyezve, és teljesen új márkanevet vezet be a játékvilágba (tehát nincs köze sem a Doomhoz, sem a Quake-hez, sem a Wolfensteinhez).

Titkos Human Head-projekt: A Runenal elhíresült, majd nemrég a Dead Man's Handdel önmagát kissé lejárató csapat hónapok óta keres új projektjéhez a Doom 3 engine rejtelmeiben jártas pályaszerkesztőket. Elképzelhető, hogy ez a második számú, multiplayer-központú Doom 3 kiegészítő, aminek fejlesztésére többször célozgattak már az id fejlesztői…

Titkos id-projekt: John Carmack nyilatkozata szerint, míg a következő generációs grafikus motoron dolgozik, az id-csapat többi tagja valami könnyed, rövid fejlesztési idejű, nem-FPS játékot fog készíteni – elég nyilvánvaló, hogy a Doom 3 motorra alapozva.

több mint 1 millió

Az id és az Activision ugyan versenyt hallgat a Doom 3 eladási eredményeivel kapcsolatban, egy sajtóközlemény apróbetűs mellékletében találtunk egy félmondatot, ami szerint Amerikában 2004 október végéig a Doom volt az év legjobban fogyó PC-s játéka - azaz megelőzte pl. az addig már bőven egymillió felett járó Sims 2-t is!



Az idő lelassítása, a Helltime pokolian hasznos lesz a démonok ellen

dett, súlyos, kemény (és lehetőleg nagyobb koccanásra robbanó) cuccokat. Némi gyakorlás után elkaphatjuk vele a ránk kilőtt rakétát, és rövid úton visszaküldhetjük a feladónak. Esetleg a kisebb ellenfeleket (pl. a roppant idegesítő pókokat vagy repülő koponyákat) is felkaphatjuk, és vidáman a falnak csapkodhatjuk, vagy a magasba emelve a gravitáció gondjaira bízhatjuk őket. A lehetőségek határtalanok!

A Grabber főleg Helltime-mal kombinálva lesz mókás, hiszen több időnk marad a gravitációval trükközni. Képzeljük el például, hogy lelassítjuk az időt, és rádobálunk az ellenfélre pár robbanóanyaggal teli hordót, majd – míg azok még a levegőben lebegnek, félúton a becsapódási pontjuk felé – villámreflexszel fegyvert váltunk, és utánuk küldünk egy rakétát...

Az alapjáték szűkös belső terei, nyomasztó folyosólabirintusa után a Resurrection of Evilben kissé fellélegezhet a klausztrofóbiás játékos: jóval több bet fogunk nagy nyílt területeken, a Mars felszínén, az ősi civilizáció építményeinek romjai között küzdeni, mint eddig. A belső tereket a Phobos Lab antigravitációs vasúttal összekötött laboratóriumai és létesítményei jelentik. Végül természetesen ismét meglátogatjuk a pokol egyik mérsékelten lakályos bugyrát is, hogy sort kerítsünk a végső (?) összecsapásra Betrugerrel. Hogy lesznek-e vezethető járművek a játékban (az engine elvileg támogatja a használatukat), egyelőre rejtély.

A pokolba-

Az alap Doom 3 multiplayer téren nem volt különösebben nagy durranás – bár ezt senki nem is várta, hiszen Carmackék ezeregyszer elmondták, hogy az egyjátékos módra koncentrálnak. A kiegészítők fejlesztésénél sem esnek a „sokat akar a szarka" klasszikus hibájába: lesz egy kiegészítő lemez direkt a többjátékos módok kedvelőinek, és egy, amelyik az egyjátékos módra összpontosít. Utóbbi szerepét tölti be a Resurrection of Evil, így bombasztikus multi-újításokkal nem szolgál a játék. A csaták eddig négy főben maximalizált létszámát megduplázzák, és megjelenik két új power-up: a sérthetetlenség és a gyorsítás – és nagyjából ennyi (illetve ott van még a Grabber lehetőségeinek multiplayeres vonulata, ami nem mindennapi mókázásokat ígér). Az igazi Doom-multi forradalomra tehát még várni kell, de ha az egyjátékos mód tényleg olyan jó lesz, ahogy kilátásba helyezték (márpedig a Nerve-ben még nem nagyon kellett csalódnunk), nagy duzzogva megígérjük, hogy nem sértődünk meg ezért.

Hancu

Ebben a templomban valószínűleg nem Istenhez imádkoznak

\+ A remek új fegyverek kihasználják a fizikát, az új ellenfelek pedig ördögiek lesznek.

– A multiplayer-kiegészítőre még sokat kell várnunk.

Összességében:

Ez a kiegészítő várhatóan megéri majd a pénzét: az rémisztő történet tovább folytatódik, ráadásul a fejlesztők mindent megtesznek az unalom elkerüléséért.

Tudj meg mindent a DOOM legendájáról!

Lemaradtál az első kötetről?

Rendeld meg!

Levélben: egyszerűen csak töltsd ki a megrendelőszelvényt, és küldd vissza címünkre:
PC GURU 1300 Budapest 3, Pf. 362.

Telefonon: hívd a 06 1 888 3421, 06 1 888 3422 vagy a 06 1 888 3423-as telefonszámok bármelyikét

Faxon: küldd el a megrendelőszelvényt a 06 1 456 6970-es számra

E-mailben: írj nekünk a terjesztes@vogelburda.hu címre.

Megrendelőszelvény
DOOM

✓ Igen, utánvéttel megrendelem a PC GURU 2004/12-es számát 1796 Ft + postaköltség áron!

Név:..

Postázási cím:..

Számlázási név:..

Számlázási cím:..

E-mail cím:..Telefonszám:.........................

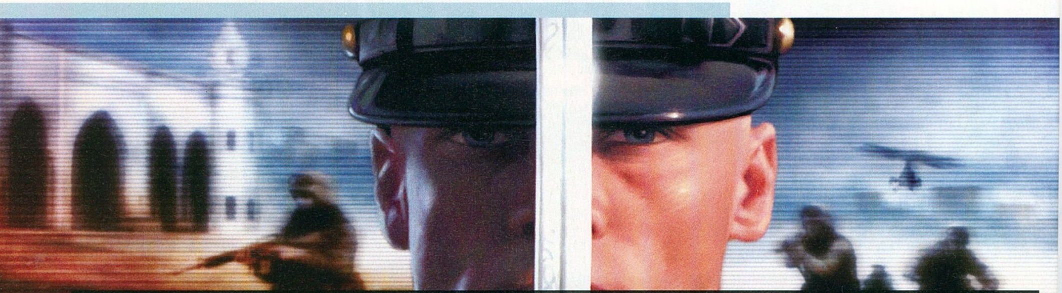
Születési dátum:...Foglalkozás:.........................

Hozzájárulok, hogy a Vogel Burda Communications Kft. adataimat marketingakcióihoz, promócióihoz felhasználja. Kiadónk a személyes adataidat az 1995. évi CXIX. adatvédelmi törvény szerint kezeli. Adataidról Kiadónknál, a következő címen érdeklődhetsz: Vogel Burda Communications Kft. (1088 Budapest, Rákóczi út 1–3.). Amennyiben nem járulsz hozzá, kérjük itt jelezd: ☐

Újabb látogatás a harcmezőn

Close Combat: First to Fight

fejlesztő destineer studios **kiadó** take 2 **web** www.firsttofight.com



A Destineer fejlesztőstúdiót 2001-ben alapította az addig a Bungie alelnökeként dolgozó Peter Tamte nevű úriember. Korábban Macintoshra dolgozott a csapat (ők készítették többek között a Halo és a Dungeon Siege Mac-verzióit), a First to Fight az első önálló projektjük.

Einstein óta tudjuk, az emberi hülyeség végtelen, és különösen veszélyes, ha akarattal párosul. Pedig az emberi akarat csodákra képes – és ez nem üres duma! Nem is gondolnánk, milyen emberfeletti erővel képes felruházni a harcmezőn a katonát. Úgy néz ki, a Destineer csapata is tisztában van a magasztos gondolat jelentőségével, hiszen készülő akciójátéka nem titkoltan az emberi akarat végtelen hatalmát hivatott bebizonyítani.

Close Combat akciójátékba oltva?

Mielőtt a Close Combat-széria stratéga lelkületű rajongói bosszúsan felhördülnének, jelentem, a Close Combat-sorozat nem vész el, sőt, igazán át sem alakul (hiszen az Atomic Games folytatja klasszikus RTS formájában!), csupán a Destineer segítségével kisebb kirándulást tesz a taktikai first person shooterek világába. Félszegségnek azonban nincs helye egy sikerre éhes fiatal fejlesztőcsapatban, ezért az alkotók megfejelik a Spec Ops, Rainbow Six és SWAT 3 által megteremtett, és továbbgondolt játékmenetet egy új rendszerrel, amely a kissé barátságtalan RTFA kódnevet kapta.

Az RTFA, mely a Ready, Team, Fire és Assist (készenlét, csapat, tűz és segítség) szavak kezdőbetűiből állt össze, és lényege, hogy teljes 360 fokban garantálja a négyfős osztag biztonságát. Mi egy 2006-ban Bejrútba irányított, Marine Air Ground Task Force egységben szolgáló szakaszvezető bőrébe bújva dirigálhatjuk a csapat megmozdulásait. Szerencsére nem kell minden lépésükkel foglalkoznunk, a külön nekik írt algoritmusoknak köszönhetően maguktól dongják körül az irányítót. Nem kell megijedni, nem a Conflict-sorozatból megismert „koslatok utánad főnök, néha lövök, végül csak megdöglök" című népszokást játsszák el újra, a mesterséges intelligencia ugyanis meglepően okosnak ígérkezik. Az AI figyelemmel kíséri mozdulatainkat, a szituációval összevetve megpróbálja kitalálni tervünket, és folyamatosan reagál: lépésről lépésre fedez, pásztázza a terepet, pozíciót tart, kellő időben előretör, miközben érzékeli a magassági viszonyokat, az objektumok nagyságát, szélességét, s anyaguk golyófogó képességét is.

Ha mégsem elégednénk meg a számítógép utasításaival, csak egy gombnyomás, és máris azt teszik a társak, amit mondunk, legyen az banálisnak tűnő, ám roppant veszélyes, könnyű célpontot nyújtó útkereszteződésen történő átkelés, vagy többszörös fedezék mögé bújt ellenséges osztag kifüstölése. Sajnos azonban van, hogy bármenynyire is hajtanánk a gaz ellent, a rendelkezésre álló eszközökkel mégsem tudjuk kellő biztonsággal megoldani a helyzetet. Ilyenkor kénytelenek leszünk segítséget hívni. Az amerikai hadsereg hatalmas és modern készleteinek köszönhetően számos lehetőségünk nyílik megtörni az ellenséget: van, hogy csupán egy másik osztaggal bővül repertoárunk (ekkor a manőver egyértelmű: bekerítés), ám előfordulhat páncélozott jármű segítsége (Hummer, M1 Abrams tank), sőt néha még mesterlövészekkel vagy rakétákkal gazdagon megrakott Cobra helikopterekkel támogat a hadvezetés. Túl sokszor azonban nem vehetjük igénybe apuci nevelő hatású pofonjait, hiszen készleteink végesek – csak végszükség esetén folyamodhatunk hozzájuk.

Ezt a falat abszolút bevédtük

A psziché hatalma

Győzelmünket főként nem tűzerőnk nagysága, hanem az emberi hit és akarat határozza meg. Nem kell semmi misztikusra gondolni, mindössze arról

Ennyit arról, hogy a mecset nem lehet harci cselekmények helyszíne

van szó, hogy minden katona bizonyos szintű morállal van megáldva, amely az adott harci helyzettől függően nő, illetve csökken. Ha sokan, jól védett állásokban fogadnak minket, harci kedvük szinte az eget verdesi, nem tehetünk hát mást, mint hogy módszeresen tisztogatva kipucoljuk őket. Megfélemlítésképp elrendelhetünk zárótüzet, hátha meg-

A védekezés mindig fontos

rettennek elszántságunktól, vagy tisztább megoldásként megpróbálhatunk az oldalukba, esetleg a hátukba kerülni. A legjobb húzás, ha sikerül elválasztanunk a szakaszvezetőt az osztagától – ilyenkor menten betojik az összes baka. Üröm az örömben, hogy ugyanez visszafelé is igaz... Amennyiben minket csalnak csapdába, esetleg megsérül egy bajtársunk, na és persze ha ésszerűtlen parancsokat osztogatunk, szakaszunk morálja azonnal leesik, bizonytalan, tétovázó kiscserkészekké degradálva rettenthetetlennek hitt brigádunkat. Ilyenkor aztán próbálhatjuk összefogni a csapatot, hasztalanul vesznek el az éterben utasításaink, egyetlen esélyünk, ha valahogyan hullazsákokban mérhető veszteségeket okozva demoralizáljuk az ellent, ez ugyanis érthető okokból viszszahozza alárendeltjeink harci kedvét. Persze vesztettnek tűnő állásnál sincs még nagy baj, elég csak a fentebb említett légi, illetve földi támogatást felhasználni, hiszen már a közelben feltűnő baráti jármű motorjának duruzsolása is kellően felpiszkálja a reményvesztett katonát.

Ha jobban belegondolunk, mindez egyáltalán nem idegen a Close Combat-sorozattól, már a Microsoft által kiadott első részben is jelen volt az effajta pszichológiai hadviselés – de itt az egészet megfejelik a civilek rosszabbnál rosszabb helyen és időben történő feltűnésével. Bejrút puskaropogástól hangos utcáit ugyanis folyton vakmerő honpolgárok lepik el (a civilek jelenléte is csökkenti a morált, hisz vigyázni kell rájuk!), vagy ami még rosszabb: a mindent dokumentálni akaró újságírók nehezítik meg munkánkat. Természetesen a fegy-

A piactéri razzia eldurvult

vertelenekre ajánlatos vigyázni, bár a fejlesztők még nem közölték, megtorolják-e (s ha igen, hogyan), egy-egy eltévedt golyó szerencsétlen találkozását a civilekkel. Mindenesetre a sajtó jelenléte nem sok jót ígér...

["Akit a Full Spectrum Warrior elbűvölt, annak itt a következő realisztikus katonaszimulátor"]

Kétarcú világ

Az elmúlt években háborús játék helyszínéül csakis Irak vagy Afganisztán jöhetett szóba, esetleg Vietnam, mert ismétlés a tudás anyja. Most, hogy hadműveleti szempontból már lecsendesedtek, a fejlesztőknek is új terep után kellett nézniük. A Destineer fejlesztői fel is kerekedtek, s bár oly messze nem merészkedtek az eddigi népszerű tűzfészkektől, Libanonra, illetve annak fővárosára azért rátaláltak. Bejrút egykor a Kelet Párizsa címmel dicsekedhetett, így látnivalóban nem lesz hiány. Szebbnél szebb iszlám építészeti csodák közt masírozhatunk, bár a 17 éven át tartó háború megviselte falait, repedezett vakolataival, szükségből összetákolt házaival furcsa világ tárul majd szemünk elé. Csodálkozni persze nem sok időnk marad, hiszen meg kell tisztítanunk többek közt El Karantina és La Sagesse térségét, sőt levezetésképpen egyszer még az Amerikai Egyetem melletti penész ette csatornarendszerben is megmártózunk.

Ez a sólyom már a végveszélyen is túljutott - megmenteni már nem lehet

Close Combat: Red Phoenix

Nem kell aggódni, az 1996-ban elindult Close Combat RTS-széria folytatódik, igaz, a hatodik epizód már szakít a II. világháborúval mint témával, inkább a Larry Bond jegyezte Red Phoenix című regény alapján ugrik fejest a fiktív második koreai háborúba. Az író mindezt a hidegháború vége felé képzelte el, az 1980-1999 közötti időszakban. A fejlesztés sajnos nem halad gyorsan, képeket legalábbis még nem szivárogtatott ki az Atomic Games, és a megjelenési dátum (2005. július) is a távolba vész.

Becsület, bátorság, elkötelezettség

Így együtt legfeljebb véletlenszerűen felsorolt fennkölt fogalmakat (jobb esetben követendő erkölcsi útmutatást) jelent a három szó a nem hadviselt embernek, ám sokat látott veteránok számára ez maga a Biblia, igazi harc nincs e nélkül. Tudják ezt a Destineernél is, ezért felkérték az amerikai hadsereget, hogy segítsék észrevételeikkel a fejlesztést. Több mint negyven, ma is szolgálatban lévő, mindamellett Irakot-Afganisztánt megjárt tiszt asszisztál a First to Fight készítéséhez – igaz nem ingyen, cserébe kap a sereg egy speciális verziót, amelyet kiképzéshez használhatnak. A játék hitelességéhez mindenesetre nem férhet kétség.

„Mert nem akarja eléggé-" – Gyurcsok mester

A szép ígéretekben semmi okom kételkedni, mégis, valamiért kezdek elbizonytalanodni. Az elmúlt két oldalon feltűnően sokszor bukkant fel a gondolat az emberi akarat végtelen hatalmáról, de úgy látszik ennek is megvannak a maga korlátai, mert bizony hiába akarom, a First to Fight csak nem jön meg karácsony előtt. Talán, ha mind együtt akarjuk, sikerülhet...

Puma

+ Az amerikai hadsereg asszisztálásának köszönhetően vélhetően fantasztikus lesz az AI és a hangulat

– Könnyen a Full Spectrum Warrior hibájába eshet, és az egysikúságon bukhat el.

Összességében:

A First to Fightnak minden esélye megvan a sikerre, amit az is elősegíthet, hogy januárban, a karácsonyi dömping után jelenik meg

Terroristák végzete

SWAT 4

fejlesztő irrational games **kiadó** vivendi universal
web www.irrational-games.com

SWAT. Az amerikai speciális kommandó minden, hollywoodi filmeken nevelkedett játékosnak ismerős lehet, bár a mozivásznakon kívül gyakran futhattunk össze az elit alakulattal játékokban is. Hogy mást ne említsek, a GTA-ban őket hívták ki ellenünk, ha nagyon elfajult fegyveres ámokfutásunk, de megjelent már nem egy, kizárólag rájuk koncentráló program is, mint a hatalmas sikereket megélt SWAT játéktrilógia. Mivel a speciális alakulatok irányítása jóval kifinomultabb gyilkolási módszereket kíván (már Tuskó Hopkins is megmondta, hogy lehet finoman is hátba döfni...), a stílus jóval kisebb népszerűségnek örvend, mint az agyatlan mészárlós akcióprogramok. Ennek megfelelően nem is találkozhattunk sok, ilyen terhet ránk rovó játékkal az elmúlt évben, eltekintve egy közepes Rainbow Six kiegészítőtől és az előző számban tesztelt, taktikai-stratégiai Full Spectrum Warriortól.

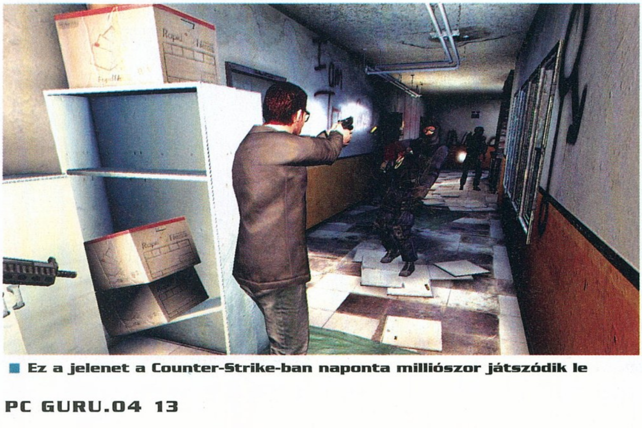
■ Az alkoholizmust a törvény bünteti

„I'm going in!"

Szerencsére az egyik legmegbízhatóbb fejlesztőcsapat vette kezébe a stílus újbóli feltámasztását. A jobb memóriájúak és a kategória fanatikusai talán még emlékeznek, hogy bizony már 2002-re tervbe volt véve az új, forradalminak kikiáltott SWAT játék Urban Justice néven – de ennek munkálatait a kiadó több megjelenés-csúsztatás után végül leállíttatta. A SWAT 4, bár új fejlesztőhöz és kiadóhoz került, őrzi az elődök minden jó tulajdonságát, és bár finoman, de megpróbálja azokat bővíteni és csiszolni.

A játékban tizennégy igen fifikás, összetett, speciális terrorelhárítói beavatkozást igénylő szituációt kell megoldanunk, ahol ellenségeink többnyire igazi nehézfiúk lesznek. Célunk civil áldozat nélkül semlegesíteni a különféle szervezetekhez tartozó bűnözőket. A SWAT 4-et közvetlen elődjéhez hasonlóan FPS-nézetből irányíthatjuk (a második rész stratégia volt), de bármikor átválthatunk társaink nézőpontjába. Minden küldetésben három kommandós társat kapunk magunk mellé, akiket teljes mértékben irányításunk alatt tudhatunk. Ez a korábbi hasonló játékokban nem volt túlságosan jól megoldva, most viszont nagyon sokrétűen és egyszerűen használható rendszer biztosítja társaink felügyeletét. Nem csak hogy kameráikon keresztül figyelhetjük, mit látnak az adott pillanatban, de ebből a szemszögből adhatunk is nekik pontos utasításokat. Egy egyszerű kattintás az ellenfélre, vagy a tárgyra, és máris felugrik az adott objektumra alkalmazható parancsok sora. Mindez például egy szimpla ajtó esetén is öt-hat lehetőséget

["Mivel a Ubisoft nem hajlandó elkészíteni a Rainbow Six 4-et, a SWAT 4 hatalmas siker lehet"]



■ Ez a jelenet a Counter-Strike-ban naponta milliószor játszódik le

i A bostoni és ausztráliai fejlesztőstúdióval is rendelkező Irrational Gamesnek eddig csupa egyedi, innovatív játékokat köszönhetünk. Hozzájuk köthető a rengeteg díjat nyert ,99-es cyber-FPS, a System Shock 2, és a képregény-világban játszódó Freedom Fighters is. Most fejezték be a legújabb, igen jóra sikerült Tribes epizódot, a Vengeance-t, így bizakodóan nézhetünk az új SWAT rész elé is.

kínál, olyanokat, mint a zár megbütykölése, az optikai kábellel való kémkedés á la Sam Fisher, az ajtó betörése, felrobbantása – vagy egyszerűen a kinyitása. A csapattagok tökéletes kontrollját segíti a többfajta kép-a-képben nézet is, melyek által egyszerre több társunkat is figyelemmel kísérhetjük, miközben mi is cselekedhetünk. Az előre megadható, összetett viselkedési és cselekvési

Az elhunyt fotós utolsó képe...

Most elhárítunk minden terrort

formák is a megfelelő felügyeletet szolgálják csapattársaink felett, akik kimagasló, mindig valósághűnek ígért mesterséges intelligenciával fognak rendelkezni. A fejlesztők különösképpen figyelnek a korábbi ilyen játékokban tapasztalt „ajtóknál elakadós" vagy „társaikat lelövős" AI-hibák kiküszöbölésére, így remélhetőleg valóban értelmes bajtársakat tudhatunk majd magunk mellett.

Multiban is hódít

Ha nem bízunk meg kellően még a magunk által „programozott" csapattagokban sem, lehetőségünk lesz három barátunkkal vállvetve kipróbálni magunkat a terroristák ellen. A játék első játszható verzióját talán nem véletlenül a világ legnagyobb többjátékos buliján, a World Cyber Gamesen mutatták be, ugyanis a multiplayer mód is kiemelt figyelmet kap ezúttal. Interneten, vagy helyi hálózaton keresztül, ideális esetben négy vagy nyolc ember teheti próbára tudását egymás, vagy a gép ellen (igen, lehetünk gaz terroristák szerepében is). Az AI irányította ellenfelek nagyon változatos játékmenetet ígérnek, lévén mindig más helyen, más felszereléssel, és más képességekkel fognak feltűnni bevetésünk különböző, és néha igen váratlan helyszínein. Valószínűleg a mindig megújuló tizennégy pálya mellett jó néhány külön többjátékos térképet is kapunk a játékhoz – de ha nem, a SWAT 4-hez csomagolt pályaszerkesztővel magunk gondoskodhatunk az utánpótlásról.

Az egy- és a többjátékos mód abban is hasonlít egymásra, hogy mindkettő esetén megválaszthatjuk fegyvereinket, páncélunkat, de egyikben sem lesz sem történet, sem fejlődés. Sajnos az egyjátékos mód is tizennégy, egymással semmiféle összefüggést nem mutató küldetésből fog állni, amik után még pályákon átvihető jutalmat sem fogunk kapni. A fejlesztők szerint értelmetlen lett volna erőltetett átvezetést kitalálni a valójában teljesen különálló pályákhoz – ők a Jedi Academy kudarcát idézik fel az érdeklődő újságírók lehűtésére (bár szerintünk azért, mert valami egyszer még nem sikerült, meg lehet próbálni, hátha...). Ehelyett inkább apróságokkal próbálják még jobban feldobni a játékmenetet. Kezdés előtt a megfelelő épületekben, illetve azok tetején elhelyezhetünk később mozdíthatatlan mesterlövészeket, akik csak arra várnak, hogy az ellenséget tűzvonalukba tereljük-csaljuk. Szintén jópofa a széleskörű karakterválasztási és felszerelési lehetőség, amik mind igen komoly hatással lesznek a játékmenetre, és amik által az amúgy is nagyon sokszínű pályák még több módon lesznek teljesíthetőek. A morál modellezésével eddig csak stratégiai játékokban találkozhattunk, az új SWAT-ban viszont az életerő mellett a terroristák egyik kulcsfontosságú tulajdonsága lesz, ugyanis ha elfogy kitartási pontjuk, akkor szépen leteszik a fegyvert és megadják magukat. Ez a pont persze mindenkinél máskor jön el, van akinek elég a kommandósok puszta látványa, de az igazi keményfiúk a Gyalog galopp levágott kezű-lábú fekete lovagjához hasonlítanak kitartásban.

> **!**
>
> Az Irrational nem lassul, a Tribes, és a nemsokára megjelenő SWAT 4 után érkezik a Freedom Fighters folytatása, és egy hónapja jelentették be a Bioshockot is (lásd előző számunkat).

Valós valótlan motor

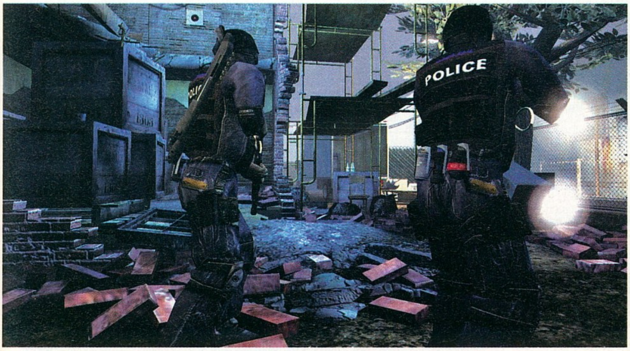
A Tribes: Vengeance-hez hasonlóan a SWAT 4 alatt is Unreal motor dübörög, Havok fizikával megtámogatva. Előbbinek köszönhetően éles textúráknak, utóbbinak hála pedig az ilyen játékoktól elvárt tökéletes lövésmodellezésnek lehetünk szemtanúi. A program a lehető legpontosabban kezel minden egyes kilőtt golyót: kiszámolja, hogyan érintkezik, illetve milyen módon halad át egyes felületeken, és az adott helyen becsapódva milyen sérülést okoz. A program szimulálja majd az egyes testrészekre bevitt találatok valós életbeli hatását, az egyedüli dolog, amit nem vettek át a valóságból, az a golyók visszaverődése, elpattanása. Szerintük ez túl könnyűvé, csapattagok közellléte esetén pedig túl kiszámíthatatlanná tenné a játékot. Érdekes megközelítés az amúgy teljes valósághűségre építő programnál...

A terepek nem a lopakodós, taktikázós játékokban megszokott egzotikus helyszínek lesznek, mint mondjuk a Splinter Cellben: egy fiktív, lerobbant nagyvárosban fog játszódni valamennyi küldetés. A hangulat igen borúsnak ígérkezik, ezúttal nem rikító színorgiával, inkább nyomasztó, sötétebb helyszínekkel találkozunk, a program ennek ellenére igen látványosan fogja kihasználni a dinamikus fényeket és a változó időjárás szépségeit – nem is beszélve a beígért töméntelen mennyiségű berendezési tárgyról.

Nem csak kommandósoknak

Az új SWAT nagyfokú valósághűsége ellenére (vagy pont emiatt) különleges szórakozást ígér mindenkinek. Azt hiszem, megbízhatunk az Irrational Gamesben, és ha sikerül eltalálni a hangulatot, valamint a küldetésekbe is sikerül némi változatosságot hozni, a játék komoly alternatívát jelenthet mind a SWAT-hoz felvételizni készülőknek (sok szerencsét és vastag kevlármellényt kívánunk!), mind a tartalmas, gondolkodtató kikapcsolódásra vágyó játékosok számára.

Greg5



A tájkép azt sugallja, hogy itt egyszer már rendet tettünk

> **+** Az új grafikus motor és a fizikai rendszer sokat tesz az élethűségért.
>
> **–** A tizennégy küldetés kicsit kevésnek tűnik, reméljük ezek legalább igazán változatosak lesznek.
>
> Az eddigi legjobb FPS-kommandós játék várható a tapasztalt csapattól.

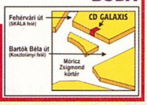
CD GALAXIS

Szaküzlet
a Móricz Zsigmond körtérnél

1114 Budapest - XI. kerület
Vásárhelyi Pál utca 8.

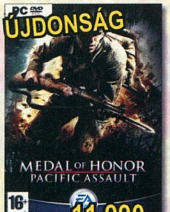
Telefon: 209-3606, 361-4061
Nyitva: H-P: 10-18h, Szo: zárva

BUDA

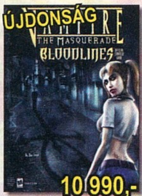


PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PS2 / PS1 / XBOX / GCUBE JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

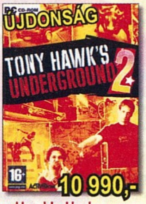
DECEMBERI ÚJDONSÁGOK ÉS AKCIÓK!



11 990,-
Medal of Honor: Pacific Assault



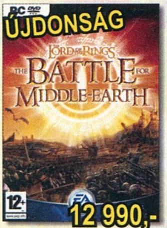
10 990,-
Vampire: Bloodlines



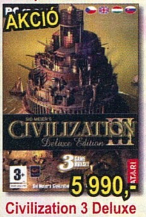
10 990,-
Tony Hawk's Underground 2

10 990,-
Pirates

BOMBA ÁR!
Mafia



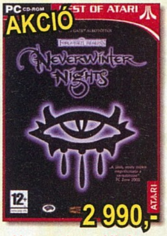
12 990,-
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth



5 990,-
Civilization 3 Deluxe

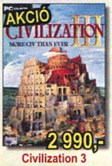
7 990,-
Unreal Tournament 2004

5 990,-
Neverwinter Nights Deluxe

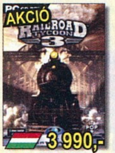


2 990,-
Neverwinter Nights

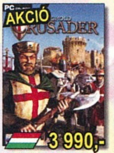
11 990,-
Need for Speed Underground 2



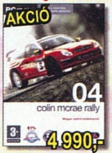
2 990,-
Civilization 3



3 990,-
Railroad Tycoon 3

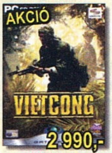


3 990,-
Stronghold Crusader

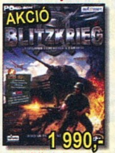


4 990,-
Colin McRae Rally 4

2 990,-
Settlers 4 Csomag

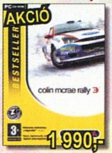


2 990,-
Vietcong



1 990,-
Blitzkrieg

1 990,-
Tropico 2



1 990,-
Colin McRae Rally 3

3 játék egy csomagban ...2 990
Colin 2, Insane, Severance
Acélszív ...2 990
Afrika Korps vs D Rats....3 990
Afrika Korps + D-Day.......6 990
Age of Empires Gold 1 990
Age of Empires 2 ....5 990
Age of Mythology.............6 990
Age of Wonders Sh. M.....4 990
Agon* ...7 990
Akimbo...990
Aliens vs Predator Gold ..1 690
Aliens vs Predator 2 ....1 990
Aliens vs P2 Primal Hunt 1 990
American Conquest.........1 990
America's 10 Most Want..9 990
Anno 1503...3 990
Antant ...2 990
Armies of Exigo (dec.)* .11 990
Athens 2004 dvd ...9 990
Atlantis 2...1 990
Augustus*...7 990
Aura...4 990
Autocracy csomag...........1 990
Settlers 3+Settlers 3:Amaz.+
Call To Power 2 + Sim C 3000
Axis and Allies*...9 990
Átok - Izisz szeme ...4 990
Ballpark 3DX...990
Bandits...990
Battle Mages,csatamágus7 990
Battlefield 1942 ...3 990
Battlefield 1942 pakk*....11 990
Alap+Road to Rome+Secret
Battlefield Vietnam 11 990
Bázis a mélyben...990
Beyond Good & Evil 2 490
Bionicle...3 990
Black and White ...3 990
Blitzkrieg...1 990
Blitzkrieg:Burning Hor. ...6 990
Blitzkrieg:Rolling Th* 4 990
Blood Omen 2 ...1 990
Broken Sword 3 ...3 990
Caesar 3...990
Call of Duty Deluxe 12 990
Év játéka kiadás + United Off.
Call of Duty United Off. ..6 990
Capitalism 2...990
Captain Zoox and Pingy.....990
Carmageddon TDR 2000 .1 990
Casino Tycoon...1 990
Championship Man 3.......1 990
Chaser...3 990
Chessmaster 9000 ...2 490
Chessmaster 10th Edition7 990
Chicken Shoot 2...1 990
Children of the Nile* 10 990
Chron. of Riddick dvd* 9 990
Civilization 3...2 990
Civilization 3 Conquests .2 990
Civilization 3 Deluxe 5 990
Alap+Play the W+Conquests
Civilization Call to Power...990
Claw ...1 990
Codename Panzers...9 990
Colin McRae Rally 2.........1 790
Colin McRae Rally 3.........1 990
Colin McRae Rally 04.......4 990
Colin McRae R. 05 dvd 9 990
Combat Flight Simulator .2 490
Combat Flight Sim 3 ....6 990
Commandos...1 990
Commandos Bey. Call of 1 990
Commandos 2...1 990
Conflict Vietnam ...7 990
Cossacks ...1 990
Cossacks Back To War ...2 990
Croc...3 990
Cross Racing Champ* 7 990
Csendes-óceán hősei......3 990
CSI: Helyszínelők...2 490
CSI 2: Dark Motives ...9 990
D-Day ...3 990
D-Day + Afrika Korps.......6 990
Dark Reign 2...990
Dead Man's Hand...3 990
Delta Force Land Warr 1 990

Delta Force Black Hawk ..6 990
DF BHD Team Sabre........6 990
Desperados ...2 990
Deus Ex...1 990
Deus Ex 2: Inv. War dvd ..6 990
Devastation ...1 990
Diablo...1 690
Diablo 2 + Lord of Destr. .3 990
Dicsőség szárnyain 3 990
Die Hard Nakatomi Plaza.1 990
Disciples Gold...1 990
Disciples 2...1 990
Disney játékok:
Aladdin: Nasira's Rev.......990
Atlantis The Lost Emp...1 990
Bug's Life...990
Buzz Lightyear ...1 990

GalaxisNet
Számítógépes és videójátékok, DVD filmek online áruháza

INTERNET ÁRUHÁZ
0-24h - Online termékinformációkkal!
PC játékok - Gyerek és multimédia programok
Playstation 1 és 2, XBOX, GCube, GBA játékok
DVD filmek - Könyvek
www.galaxisnet.hu

Dinosaur ...1 990
Donald Duck...1 990
Emperor's New Groove .1 990
Goofy Skateboarding 1 990
Lilo és Stitch ...1 990
Magical Racing Tour......2 990
Malacka, a hős ...1 990
Monsters Inc....1 990
Némó Nyomában* ...2 990
Pán Péter Kalandok 1 990
Tarzan ...990
Toy Story 2 ...990
Villain's Revenge ...1 290
Winnie T. Pooh Tigger ..1 990
Doom 3...9 990
Dragon's Lair 3D ...2 490
Drakula...1 490
Drakula 2 ...1 490
Duke Nukem Manhattan. .1 990
Dungeon Siege...2 490
Egypt 3...3 990
Emperor: Rise of M K. 1 990
Empire Earth ...1 990
Empire Earth Art of Conq1 990
Enigma: Rising Tide 1 990
Enter The Matrix dvd 3 990
Etherlords...990
Europa Universalis ...1 490
Everquest 2* ...7 990
Everquest 2 Coll* ...12 990
Evil Genius ...9 990
Extreme Biker... 990
Fair Strike válaszcsapás*7 990
Far Cry ...7 990
Fate of the Dragon ...1 990
FIFA 2005...11 990
Final Fantasy XI* ...11 990

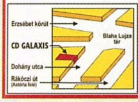
Fire Chief ...1 990
Flanker 2.0 ...1 690
FlatOut*...9 990
Flight Simulator 98 ...1 990
Flight Simulator 2004 ....13 990
Football Manager 2005 ..10 990
Ford Racing 3* ...4 990
Freedom Fighters ...3 990
Freelancer...7 990
Fritz 7 Sakkszimulátor 3 990
Frontline Attack ...1 990
Full Spectrum Warrior 7 990
Gangland ...5 990
Gangsters 2...1 990
Get Medieval...990
Ghost Recon ...2 390
Gorky 17 ...990
Gorky Zero...1 990
Grand Master Chess...990
Grand Prix Legends...990
Grand Theft Auto ...1 990
Grand Theft Auto 2 ...1 990
Grand Theft Auto 3 ...4 990
GTA Vice City ...5 990
Ground Control 2 ...6 990
Gyűrűk Ura: Harc... dvd*12 990
Gyűrűk Ura: Király v.tér 12 990
Haegemonia ...1 990
Haegemonia Solon ...1 990
Halálos Álmok ...3 990
Half-Life ...1 990
Half-Life Generation 3 .....4 990
HL+Opp.Force+Blue Shift+CS
HL Counterstrike C. Zero 6 990
HL Gunman Chronicles...1 990
Half-Life 2 ...9 990
Harci Szekerek ...4 990

Hard Truck...1 990
Harry Potter 3 Azkaban .11 990
Harry Potter Kviddics 3 990
Heavy Metal FAKK 2 ...990
Heroes 3 Complete ...1 990
Alap+Armag.+Shad of Death
Heroes 3 Essential...1 990
Rajongói pályagyűjtemény
Heroes of M & M 4...3 990
Her. 4 Gathering Storm ...2 990
Heroes 4 Winds of War....2 990
Heroes 4 Complete ...6 990
Alap+Gath. St+Winds of War
Hidden & Dangerous 2 ....4 990
Hitman...1 990
Hitman 2...2 490
Hold hadművelet...1 490
Homeworld ...990
Homeworld 2 ...4 990
Hooligans ...1 990
Hotel Giant...1 990
House of the Dead 2 ....1 990
Hoyle Card Games...990
Hoyle Casino Games ...990
Hulk...2 990
I of the Dragon ...7 990
IGI 2...2 490
IL-2 Sturmovik* ...1 990
IL-2 Forgotten Battles......2 990
Imperialism 2...2 490
Imperium Galactica 2...990
Incredibles* ...Jön
Industry Giant 2 ...1 990
Industry Giant 2 küldetés 1 990
IndyCar Series...2 490
Inkvizíció...1 990
Int. Superstar Soccer 3....3 990

Jagged Alliance 2 Gold ...1 990
James Bond: Nightfire 3 990
Jeanne D'Arc*...7 990
Joint Operations ...10 990
Joint Operations kieg.* .....JÖN
Judge Dredd...3 990
Jurassic Park O.Genesis.1 990
Kelták királya...2 990
King of the Road ...1 990
Klánok...990
Knight Rider ...1 990
Knightshift...3 990
Knights & Merchants...990
Knights & Merchants 2....1 990
Knights of Honor ...11 990
Korea: Forgott Conflict ...2 990
Larry 7: Love for Sail...990
Larry: Magna Cum Laude9 990
Légimentők...1 990
Légió ...2 490
Links 2003 ...2 490
Lionheart ...3 990
Lock On ... 2 490
Lock 'n' Load csomag 1 990
Soldier of Fortune Gold, Sin,
Kingpin, Spec Ops 2 és kieg
Locomotion,Chr Sawyer .5 990
Lord of the Rings (Viv.) ...2 990
Lords of Everquest ...2 990
Lords of Magic ...990
Lords of the Realm 3 ....6 990
Mace Griff: Bounty Hunt. 3 990
Madden 2005* ...11 990
Mafia...Akció
Manhunt...3 990
Mars: Letelepedés ...990
Max Payne 2 ...5 990

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. – * Már előrendelhető – Újdonságok / top akciók – Magyar nyelvű játékok – Magyar nyelvű újdonságok / top akciók

PEST



Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél

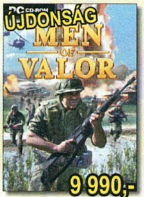
1074 Budapest - VII. kerület
Dohány u. 64.
Telefon: 479-0933, 352-1250, -53
Nyitva: H-P: 10-18h, Szo: 10-13h

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PS2 / PS1 / XBOX / GCUBE JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

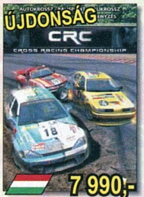
DECEMBERI ÚJDONSÁGOK ÉS AKCIÓK!

Invasion Pack

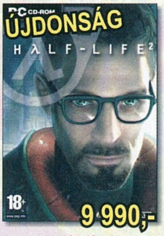


Men of Valor

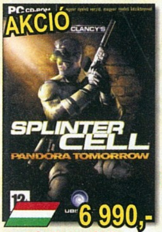
Transport Giant



Cross Racing Championship



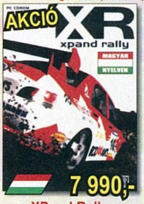
Half-Life 2



Splinter Cell: Pandora Tomorrow

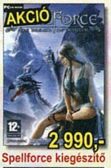
Unreal Tournament 2003

Locomotion



XPand Rally

Prince of Persia: Warrior Within

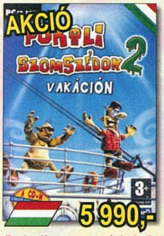


Spellforce kiegészítő

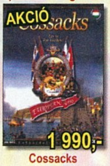
Knightshift

IL-2 Forgotten Battles

Simpsons Hit and Run



Pokoli szomszédok 2

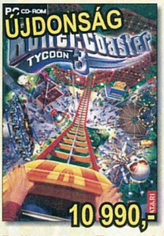


Cossacks

Heroes of M&M 3 Complete

Lock On

Prince of P. Sands of Time



Rollercoaster Tycoon 3

SW: JK Jedi Academy*..6 990
SW: Knights of the Old*.6 990
SW: Phantom Menace ...3 990
SW: Racer........................3 990
SW: Rogue Squadron....3 990
SW: X-Wing Alliance......3 990
SW: X-Wing Collector....3 990
Starcraft és Brood War....1 990
State of Emergency 1 990
Steel Beasts 1 990
Streets Racer Polski Fiat.1 990
Stronghold Crusader.......3 990
Sudden Strike 2................2 990
Sudden Strike 2+Hidden .3 990
Sudden S: Resource War3 990
SWAT 3 Elite Edition 1 690
SWAT 1+2+3 Elite pakk ...2 990
S.W.I.N.E. 1 990
Syberia...............................1 990
Tachyon: The Fringe 1 490
Terminator 3......................1 990
Theme Park, Inc. 3 990
Theocracy............................990
Thief 2 ....1 990
Thing...................................1 990
Throne of Darkness 1 690
Tiberian Sun 3 990
Tiger Woods 2003 ....3 990
Tiger Woods 2005..........11 990
TOCA Race Driver.............2 490
TOCA Race Driver 2 dvd*9 990
Tom and Jerry Fists of F .2 490
Tomb Raider 3...................1 990
Tomb Raider 4...................1 990
Tomb Raider Chronicles .1 990
Tonic Trouble......................990
Tony Hawk's Pro Skater 21 990
Tony Hawk's Undergr. 2*10 990
Top Spin*...........................9 990
Tortuga 1 990
Total Club Manager 2003 3 990
Total Club Man 2005......11 990
TrackMania 3 990
Traffic Giant Gold 990
Train Simulator 6 990
Train Tracking.....................990
Transport Giant* 7 990
Tribes Vengeance 9 990
Tropico 2 - Kalóz öböl 1 990
True Crime.........................9 990
Tyúkvadászat 2 990
UFO Aftermath 2 990
Unreal Tournament 2003.2 990
Unreal Tournament 2004.7 990
V-Rally 2............................2 990
V-Rally 3............................3 990
Vampire: Bloodlines*.....10 990
Vészhelyzet 990
Vészhelyzet 2 ....1 990
Vietcong.............................2 990
Vietnam Med+Evac 2 990
Virtua Tennis 990
Wanted Guns....................1 990
War and Peace 990
War of the Ring 3 990
Warcraft 2 Gold +Battlen.1 690
Warcraft 3 ....3 990
Warcraft 3 Frozen Thron .3 990
Warhamm Dawn of War.10 990
Warlords 4 ....3 990
Waterloo 1 990
Will Rock............................2 490
Wings of War dvd 6 990
Wizardry 8.........................1 990
World Ch Snooker 2003 ..2 490
Worms 2.............................1 990
Worms Battle Pack*.........3 990
W. 2+Armagedd+World Party
Worms 3D 11 990
Worms Forts u Siege* ...10 990
World War III.......................990
WW II: Frontline Comm ...1 990
Xpand Rally 7 990
XIII 6 990
Zeus+Poseidon 1 990
Zoo Tycoon csomag........6 990
Alap+Dinosaur+Marine Mania
Zoo Tycoon 2* 11 990

MechWarrior 4..................2 490
MechWarr. 4 Mercen........2 490
Medal of Honor.................3 990
Medal of H. Breakthr........7 490
Medal of Honor pakk* 11 990
Alap+Spearh+Breakthrough
Medal: Pacific A. dvd* ...11 990
Medieval Lords* 7 990
Metal Gear S 2:Sub dvd...3 990
Men of Valor 9 990
Midnight Club 2................3 990
Midnight Racing..................990
Midtown Madness 2.........2 490
Might and Magic 7............1 990
Might and Magic 9............1 990
Morrowind 2 490
Morrowind csomag..........7 990
Alap+Tribunal+Bloodmoon
Mortal Kombat 4...............1 990
Motocross Madness 2 .....2 490
Myst 1+2+3* 5 990
Myst 4: Revelation dvd* ..9 990
Myst URU: Ages beyond .2 490
Nagy Balhé 990
Nagymester 2 990
NBA 2003 ....3 990
NBA 2005*.......................11 990
Need for Speed Porsche .3 990
Need for S Hot Pursuit 2 .3 990
Need for S Undergr. 2 * .11 990
Neverwinter Nights..........2 990
N:Shadows of Undrentide2 990
N: Hordes of Underdark ..2 990
Neverwinter Nights pakk.5 990
Alap+Undrentide+Underdark
New York Race.................1 990
Nexus*...............................9 990

NHL 2003 ....3 990
NHL 2005 ....11 990
Nina 1 990
No Man's Land 1 990
No One Lives Forever......1 690
No One Lives Forever 2...2 990
NOLF: Contract JACK 3 990
Northland..........................1 990
Oil Tycoon 990
One Must Fall Battlegr.....3 990
Op. Flashpoint csomag. ..5 990
Pacific Fighters*...............9 990
Painkiller...........................4 990
Pandora's Box..................2 490
Panzer Elite Spec Ed 1 990
Panzer General 3D Sc.E. .1 990
Paradise Cracked................990
Patrician 3.........................1 990
Pet Racer 1 990
Pet Soccer 1 990
Pharaoh + Cleopatra........1 990
Pink Panther.....................1 990
Pirates* 10 990
Pirates of the Caribbean .2 490
Platoon..............................1 990
Pokoli Szomszédok 3 990
Pokoli Szomszédok 2 ......5 990
Polar Express...................9 990
Pontifex.............................1 990
Port Royale..........................990
Port Royale 2* ....Jön
Postal 2.............................1 990
Prince of Persia Sands of2 490
Prince 2: Warrior Within* 9 990
Pro Evo. Soccer 3 dvd.....4 990
Pro Evo. Soccer 4 dvd* ...9 990
Pro Pilot 99 990

Project IGI.........................1 990
Pure Pinball 1 990
Rage of Mages 990
Rage of Mages 2 990
Railroad Tycoon 3............3 990
R. Six 3: Raven Shield 2 490
Rainbow Six 3 Gold 6 990
Rally Trophy 1 990
Rayman Gold....................1 990
Rayman 3..........................2 490
RC Cars.............................1 990
Red Baron 3D 990
Restaurant Empire...........2 990
Return To Cast Wolf. EE .3 990
Revenant..............................990
Richard Burns Rally 7 990
Rise of Nations.................6 990
Rise of N.:Throne & P......6 990
Robin Hood: Defender.....1 990
Roller Coaster World 1 990
Rollercoaster Tycoon 2...3 990
Rollerc. T. 2 Deluxe* 5 990
Alap+Wacky W.+Time Twister
Rollercoaster Tycoon 3 .10 990
Rome: Total War 10 990
Roncsderby 2 490
Runaway 1 990
Russian Pinball* ....Akció
Sacred 4 990
Saga 1 990
Sakkmester.......................4 490
Sárkány Trónja 3 990
Schizm 990
Screamer 4x4 990
Seaworld Tycoon 2 990
Sega Bass+Marine Fishing 990
Sega Touring Car Champ...990

Settlers 3 Gold 2 490
Settlers 4...........................1 990
Settlers 4 Kiegészítő.......... 990
Settlers 4 Trójai Hadjárat 1 990
Settlers 4 + Kieg. + Trójai2 990
Shade: Wrath of Angels ..6 990
Shadow of Memories.......4 990
Shadow Ops Red Merc* ..9 990
Shanghai 2nd Dynasty 990
Shark Tale.......................10 990
Sheep 1 990
Shellshock Nam 67 dvd.10 990
Shrek 2..............................9 990
Silent Hill 3 dvd 4 990
Silent Hill 4 dvd 9 990
Silent Storm......................4 990
Sim City 4 ....3 990
Sim City 4 Deluxe...........11 990
Sims Mega Deluxe 11 990
Alap +Livin'+House P.+Hot D.
Sims Deluxe 7 490
Alap + Livin' It Up
Sims House Party 4 990
Sims Hot Date 4 990
Sims On Holiday 4 990
Sims Unleashed...............7 490
Sims Superstar 7 490
Sims Abrakadabra 7 490
Sims 2 ....12 990
Simpsons Hit and Run 1 990
Singles 7 990
Soldier of Fortune 2Gold.3 990
Soldiers: Heroes of ww2 .9 990
Soldiers of Anarchy.........3 990
Sonic Adventure DX 9 990
Sonic Heroes* 9 990
Soul Reaver 2...................1 990

Söldner* 5 990
Space Hack * 7 990
Spellforce 2 990
Spellforce Breath of W. ...2 990
Spells of Gold......................990
Spiderman The Movie 2...9 990
Splinter Cell......................2 490
Splinter Cell Pandora T. ..6 990
Star Trek: Armada............1 990
Star Trek: Away Team 1 990
Star Wars
SW: Battlefront............10 990
SW: Force Commander .3 990
SW: Galaxies*...............11 990
SW: Galaxies küldetés* .6 990
SW: Jedi Knight Gold 3 990
SW: JK Jedi Outcast......3 990

CSOMAGKÜLDÉS
MEGÉRKEZÉS: MÁR MÁSNAPRA!

A termékeket nemcsak üzleteinket felkeresve, hanem kényelmes házhozszállítással is megvásárolhatja.*

☎ 479-0933
vagy
www.galaxisnet.hu

Magyarország bármelyik helységébe!

A csomag kiszállításának díja: egységesen 990 Ft

* Fizetés a termék átvételekor.
A kiszállítás a GLS országos csomagszállító céggel történik.
Csomagolás: erős, a terméket védő, diszkrét kartondoboz.
Várható megérkezés: a rendelést követő munkanapon.
Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

INGYENES AJÁNDÉK (PL: POSZTER) MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

HALF-LIFE 2

FEJLESZTŐ: VALVE KIADÓ: VIVENDI WEB: WWW.HALFLIFE2.COM

i **A Valve-ot ,96-ban alapította a Washington állambeli Kirklandben Mike Harrington és Gabe Newell, két volt Microsoft-alkalmazott, akik a részvényopcióikon keresett millióikból valósították meg álmukat, a saját, független játékfejlesztő cég létrehozását. A csapat jelenleg 84 főt számlál, és nyolc év alatt mindössze két játékot készítettek. Az elsőből 10 millió példányt adtak el, és majdnem 60 Év Játéka díjat nyert. A második... majd meglátjuk.**

Minden idők legnagyobb, már-már hisztériába fajuló várakozással övezett játéka... Minden idők leghangosabb botrányaival övezett fejlesztése... Nem csoda, hogy a világ játékmagazinjainak tesztjei sem éppen normális körülmények között születtek róla! A november közepén megjelenő játékról már október eleje óta folyamatosan jelennek meg a magazinok tesztjei szerte a világon (egymásra licitáló, csillagászati értékelésekkel). A fejlesztőcsapat ugyanis lehetővé tette a nagyobb lapok számára, hogy a főhadiszállásukon próbálják ki a Half-Life 2-t, és félnapi játék tapasztalatai alapján írják meg cikkeiket.

Úgy gondoltuk, a PC Guru számára többet ér az olvasók korrekt tájékoztatása, és a szavahihetőség, mintsem 5-6 óra játék után ítéljünk meg egy ilyen kaliberű programot (esetleg szemrebbenés nélkül lefordítsuk, és sajátunkként adjuk le egy testvérlapunk cikkét). Úgy döntöttünk, megvárjuk a végleges verziót, s mint kiderült, igazunk volt. A megjelenés előtti tesztek (vagy inkább „tesztek") ugyanis kivétel nélkül csak a játék pozitívumait emelték ki, jótékonyan „elfeledkezve" a játékmenet és az AI kisebb-nagyobb hiányosságairól. A végleges verziót végigjátszva azonban kijelenthetjük: vége a mellébeszélésnek! Öveket becsatolni: most kiderül az igazság a Half-Life 2-ről...

■ **Mégsem kell Batmannek öltöznünk**

Felezési idő újra

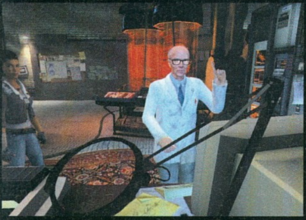
Vajon miként lehet folytatni egy forradalmi FPS-t? A válasz általában az, hogy mindenből többet adunk a játékosoknak, és sokkal szebb köntösbe csomagoljuk az egészet. A Valve nemcsak ezt tette meg, de a hatévnyi munka során forradalmi újításokat tervezett a Half-Life 2-höz – ők voltak az elsők, akik felismerték az egész

■ A jó öreg Barney kicsit megváltozott, mióta legutóbb láttuk!

játékvilágra kiterjedő fizika óriási szerepét; és ez még akkor is igaz, ha ezt bemutatni nem nekik sikerült először. Külön kiemelve erről nem is igen esett szó, ám az előzetes videókból leszűrhető volt, hogy teljesen más hangulata lesz a programnak, mint elődjének volt. Abban egy kutatóbázis szerepelt, itt viszont egy teljes város, valamint annak környéke. Ott egy egyszeri tudóst alakítottunk, akinek célja pusztán az életbenmaradás volt; itt viszont Gordon Freeman szuperhősként, szinte később kiderült, azóta megjelent egy újabb idegen erő a Földön, a Combine, akik a hét napig tartó invázió (vagy inkább mészárlás) után hajlandók voltak békét kötni, feltéve, ha bolygónk lakói feltétlen engedelmességet fogadnak. Az első részben már feltűnt Dr. Breen az első behódolók közé tartozik, így övé lesz a City 17-nek nevezett kelet-európai város feletti uralom. Ebbe a városba érkezünk meg, és ahogy azt sejthetjük, hamar összetalálkozunk az egyre erősebben szervezkedő ellenállás

"Nem váltott be 100%-osan minden ígéretet, de a megjelenés napján reggel 9-től hajnal 5-ig nem tudtuk letenni"

Megváltóként tűnik fel City 17 lakóinak szemében. Ez a város lesz a központi tényező a játékban – innen indulunk, és végül ide érkezünk vissza beteljesíteni sorsunkat... Néhány évvel járunk az első Half-Life után, amikor sikerült győzelmet elérnünk a Xen dimenzió harcias idegen lényei fölött. Mint az az apróbb részletekből, információszilánkokból



■ Egy kis effekt-bemutató...

■ "... és ne menj Ravenholmba!"

vezetőivel: egy Eli Vance nevű tudóssal, a lányával, a gyönyörű Alyxszal, illetve Barneyval, az első Half-Life kiegészítőjéből ismert egykori biztonsági őrrel. A Valve elképesztő tehetséggel építette fel a játék világát, az első perctől kezdve maga alá temet a komor hangulat. Egyszerű, de hatékony eszközökkel teremtik meg az abszolút diktatórikus vrosállam képét: megérkezésünk után jónéhány erőszakos rendőri kihágást figyelhetünk meg, minket is megaláz egy kábítóbotos őr, kémkamerák villantanak az arcunkba, és mindenhonnan Dr. Breen demagóg videóüzeneteit láthatjuk. Ráadásul a Combine egy óriási, obszidiánfekete tornyot húz fel a város közepén, ez az épület, a Citadella az elnyomás állandó jelképe a helyiek szemében – mi is hamar megtanuljuk gyűlölni.

A szerény kezdetek után egyre vadabb kalandokba bocsátkozunk, elsőként a Combine egységei elől kell menekülnünk, majd egy balul sikerülő teleportáció okoz gondokat, később pedig a győzelem érdekében be kell járnunk a metropolisz környékét is. A játék mind a 14 pályája (ne dőljünk be a pályaválasztó képernyőnek, a 15. „helyszín" valójában a stáblista) teljesen eltérő helyszíneket, és ehhez kapcsolódóan más-más játékmenetet kínál. Olyan extrém nincs köztük, mint az első rész Xen dimenziója, de így is lesz részünk két rendkívül hosszú, járműves küldetésben, meglátogatunk egy börtönt és egy elátkozott várost, sőt, nem árulunk el nagy titkot, amikor elmondjuk, hogy a Citadellát is fel fogjuk keresni... A játék második felében arra is lehetőségünk nyílik, hogy idegen lények felett átvegyük az irányítást, ilyenkor őket kis kommandóként irányíthatjuk. Ehhez hasonló meg-

Steam a gyakorlatban

Játékpiaci bennfentesek szerint a Half-Life 2-nél, és a Source motornál sokkal nagyobb hatása lehet a játékiparra az új Valve-féle online játékplatform és terjesztési csatorna, a Steam bemutatkozásának. A szélessávú internetes rendszer a komplett kiadó-disztribútor-nagyker-kisker láncot kiiktatja a játékvásárlásból (a maguk árréseivel együtt): a játékos közvetlenül a fejlesztőtől veszi meg a programot. Elvileg így jóval alacsonyabb ár mellett is többszörös a fejlesztő haszna (és az önállósága!) a hagyományos kereskedelmi csatornákhoz képest. Ráadásul nincs szállítási idő és -költség: a világ minden táján egyszerre jelenhet meg a játék, és ki sem kell tennünk a lábunkat a szobából a vásárláshoz.

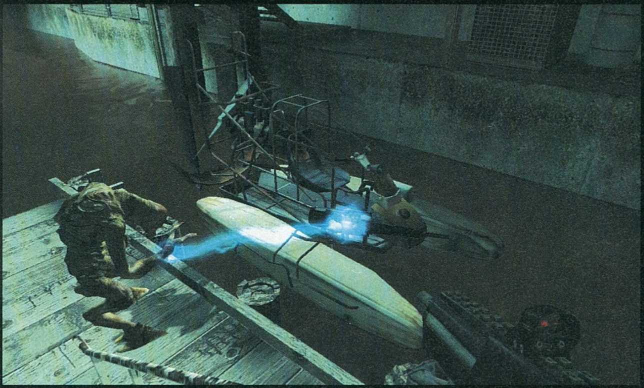
A gyakorlatban már árnyaltabb a kép: a letöltött játékhoz nem jár sem doboz, sem kézikönyv (csak a gyűjtői kiadás extra ajándékait postázza a Valve), ráadásul az árak egyelőre nagyjából megegyeznek a boltiakkal. Fizetni csak dombornyomású bankkártyával lehet – speciális magyar probléma, hogy a Steam még nem kezel ékezetes karaktereket, akinek ilyen betű van a nevében, egyelőre nem tudja használni (vásárlásnál meg kell adni a kártyán szereplő pontos nevet). A boltban megvett, dobozos játékot is Steamen kell regisztrálni (tehát az internet-kapcsolat elengedhetetlen a Half-Life 2-höz!).

A Half-Life megjelenésének hetében a Steam – közel 14 Gbit/sec sávszélessége ellenére – borzasztóan túlterhelt volt, nagyon nehezen lehetett csatlakozni a hozzá, sokszor vissza is utasította a letöltési és játékindítási kérelmeket – de a rendszer nem omlott össze, túlélte a játékosok rohamát.

A Steamen három verzióban vehetjük meg a játékot: bronz (HL2 + CS: Source - 50 dollár), ezüst (bronz + HL1: Source + Day of Defeat: Source + az összes régi Valve játék - 60 dollár), és arany (ezüst + díszdoboz, poszterek, sapka, könyv, zenei CD, képeslap, matrica - 90 dollár + postaköltség).

Mit hoz a jövő?

Aki eddig nem mert volna mérget venni arra, hogy lesz Half-Life 3, azt a játék záró képsorai biztosan meggyőzik erről... Ez a távlati terv – bár az immár kész Source technológiának hála, a harmadik rész fejlesztése remélhetőleg nem fog öt-hat évig húzódni, mint a másodiké. A közelebbi jövőre nézve várható egy pályacsomag ATI Levels címen (ATI-csúcskártyákra optimalizált, csodálatosan kinéző új szintek), Steamen letölthető, epizódonként adagolt új egyjátékos kalandok (a pletykák szerint Alyx, Eli és Dog főszereplésével), valamint egy állítólagos multiplayer mód, ami a gravitációs fegyveren alapszik. Plusz természetesen továbbra is fejlesztés alatt áll az öt éve bejelentett, legalább kétszer teljesen újrakezdett Team Fortress 2, és abban is biztosak vagyunk, hogy hivatalos kiegészítőket is kapunk...



A Half-Life 1 egyik gyűlölt ellensége most a mi oldalunkon áll

oldás – ám minket is enged harcolni –, amikor lázadók csatlakoznak hozzánk, legfeljebb négyen. Velünk együttműködve harcolnak (egy gombnyomással hátra tudjuk őket hagyni, ha éppen nincs rájuk szükség), az orvosok pedig gyógyítanak minket.

Noha maga a program sokszínű, történet igazából nem igen van benne. Igaz, Alyxot és vetélytársnőjét, Judith-ot jobban megismerjük, de az igazán fontos dolgok felett elsiklik a játék. Tulajdonképpen az sem derül ki, hogy Gordon mit csinált az előző rész óta, hogy ki áll G-Man mögött, ki mozgatja a szálakat. Csak megyünk előre a jobbára teljesen lineáris pályákon, mindenféle motiváció vagy konkrét cél nélkül; nem derül ki, hogy Gordon miért segít Alyxéknak, miért is vesz részt a lázadásban. A játék végkifejlete pedig roppant zavaros: nemhogy nem válaszolja meg a kérdéseket, de újabbakat szül – viszont lefekteti az utat a folytatás(ok)nak. Az ígért sztoriközpontúság tehát nem valósult meg, a játékmenet terén viszont a legtöbb ígéretet betartották...

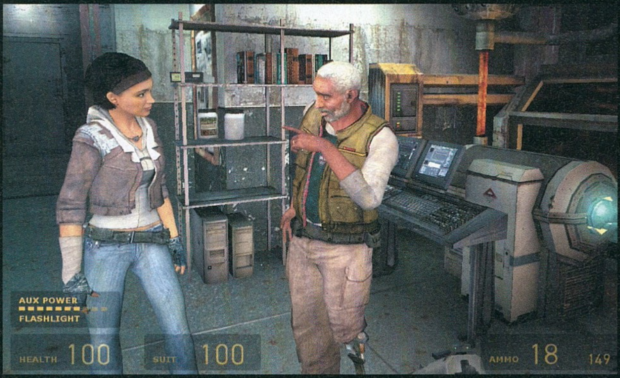
Realitásból jeles

A Half-Life 2 legfontosabb és legjobban várt eleme a forradalminak ígérkező fizikai motor volt. Az E3-as videók és a készítők nyilatkozatai alapján biztosak voltunk benne, hogy a játékban működő, agyontuningolt, és mérnöki pontossággal optimalizált Havok fizikus motor új dimenziót nyit az FPS-ek történelmében. De hogy a newtoni törvényszerűségekből fakadó interaktív környezet ennyire magával ragadó lesz, arra egyikünk sem számított!

Az elmúlt egy-másfél év során szinte nem is jelent meg akciójáték fizikai motor nélkül, ám igazán jól eddig még egyik sem működött. Hol a rosszul beállított értékekből fakadó természetellenes mozgás és a golyózáporban indokolatlanul messzire repülő tereptárgyak, hol az aránylag jól működő, de minden funkcionalitást nélkülöző fizikai modellezés miatt méltatlankodtunk. A Half-Life 2 esetében végre minden tökéletesen működik! Minden tereptárgynak anyaga és tömege van, és ha kölcsönhatásba kerülnek egymással, a valósághoz megtévesztésig hasonlóan viselkednek. A fa, illetve műanyag tárgyak szépen úsznak a víz tetején, a fémből vagy kőből készültek viszont pillanatok alatt alámerülnek. Ha ráállunk egy vízen lebegő raklapra, és nem középen helyezkedünk el, az megbillen; ha viszont valahogy rajta tudunk maradni, akkor is süllyed pár centit a súlyunk alatt. Ez csak egy apró példa azok közül, amiknek köszönhetően a Half-Life 2 világa minden konkurensénél realisztikusabb, hihetőbb környezettel ajándékozza meg a játékosokat és megnyitja a kaput a számítógépes játéktörténelem talán legfontosabb eddigi állomása, az interaktív és hiteles környezet előtt.

> A játék (+ a Steam + a Source motor) elkészítése 40 millió dollárba került. A Valve tervei szerint a HL2-ből 15 millió példányt fognak eladni az elkövetkező három év alatt, ami 700 millió dolláros forgalmat jelent.

Hogy miért interaktív? A fizika – amellett hogy tökéletesen végzi a dolgát – rettentően fontos szerepet játszik a játékmenetben is! Gordont irányítva szinte bármit elmozdíthatunk, meglökhetünk és használhatunk. Félelmetes érzés, amikor egy-egy kilátástalannak tűnő helyzetben a környezetünkben található tereptárgyakat vizsgálva és azokat összekombinálva próbáljuk meg a való életben kamatoztatott tudásunkkal leküzdeni a felmerülő aka-



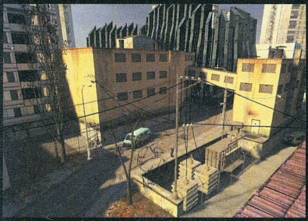
Eli laborja elképesztően néz ki, ahogy a karaktermodellek is

Vajon melyiküké lesz Gordon?

■ Valahogy nincs kedvünk rendőrvicceket mesélni az egyenruhásoknak...

dályokat. Hol a középen megtámasztott deszkalapból készítünk libikókát, hol ládákból próbálunk lépcsőt építeni, hol a magaslatokról legördített hordókkal próbáljuk agyonnyomni az ellent, hol pedig egy jól irányzott gránáttal robbantjuk szilánkosra a fából készült állványzat alapjait, hogy az eldőlő állás romjai maga alá temesse a fent posztoló, illetve az alatta álló rendfenntartókat... A lehetőségek végtelenek! A legnagyobb döbbenetet

> "Hangulatban, grafikában, interaktivitásban egyértelműen és vitatlhatatlanul minden idők legjobbja!"



■ A háttérben a gyűlölt Citadella

mégsem ezek pillanatok, hanem a tudatosan felépített logikai feladványok okozták. A videókból már ismert toronydarus jelenet (amikor az acélsodrony végén lógó elektromágnessel felemelt konténerek pakolgatásával juthatunk tovább) eltörpül az eddig titokban tartott, fizikával kapcsolatos fejtörők mellett, amik közül a legemlékezetesebb a motorcsónakos pályán található, felhajtóerőre építkező feladvány volt. Történt ugyanis, hogy propelleres csónakunkkal való továbbhaladáshoz egy vízi ugratót kellett építenünk. A probléma megoldásához először össze kellett szedni a környéken található műanyag ballonokat, majd a víz alá bukva sorban bele kellett őket engedni a víztükrön úszó fapillér aljára erősített dobozba. A levegővel teli hordók a felhajtóerő áldásos tevékenységének következtében megpróbáltak a felszínre törni: a fapalló orra kiemelkedett a vízből, utat nyitva propelleres járgányunknak. A Half-Life 2-ben kiteljesedett szabadság új, forradalmi lehetőségei messze kiemelik a Valve munkáját konkurensei táborából, és hatalmas lépéssel hozza közelebb egymáshoz a játékot és a valóságot.

■ Autótemető KGST-járgányokkal

Fegyverek és járművek

A Half-Life 2-ben felvonultatott arzenál nagyjából megegyezik a legendás elődben kínálatával, leszámítva az ezúttal hiányzó idegen fegyvereket és hozzáadva két új eszközt (a Combine katonáktól zsákmányolható erős plazma-géppuskát és az Antlionok irányítására szolgáló spóragömböt), és egy forradalmi ketyerét. A gravitációs fegyverrel szinte bármelyik tereptárgyat elmozdíthatjuk – beleértve az utcákon parkoló autókat is – illetve felemelhetünk. Ha municiónk elfogyott, bátran kapjuk elő újszerű masinánkat, és a földön heverő ládákat, hordókat, téglákat, festékesdobozokat és egyéb tárgyakat a jobb egérgombbal felkapva majd a ballal eldobva próbáljuk meg telibe találni ellenfeleinket. Mivel a gravitációs fegyver is a fizikára épít, a játék legemlékezetesebb pillanatai is a nem mindennapi szerkezethez kapcsolódnak. A körfűrész-lapokat elhajítva az élvezettől sikongatva vágtuk ketté az életünkre törő zombikat és Head Crabeket (akár négyet is egy lövésre; ráadásul olyanokat, akiket néha a kivégzés előtt egy jól irányzott festékesdobozzal hófehérre festettünk). A felénk dobott gránátokat röptében elkapva küldtük vissza a feladójához, a lángoló hordókat játszi könnyedséggel vágtuk az elnyomó rezsim katonáihoz, a falról letépett radiátort pajzsként tartottuk magunk elé, és vidáman taszítottuk a mélybe az utunkat álló Trabantokat és

ILYEN MÉG NEM VOLT!

TIED LEHET EGY PC GURU LOGÓS HALF-LIFE 2 PÓLÓ CSAK 1.999* FORINTÉRT!

*+POSTAKÖLTSÉG

Rendelésedet e-mail-en vagy postai úton küldheted meg! (különböző méretekben)

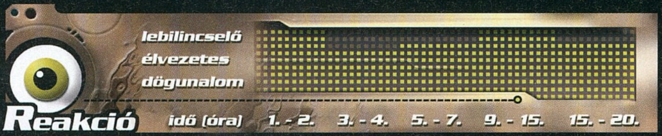
Cím:
polo@pcguru.hu
PC GURU 1300 Budapest3, Pf. 362

■ **Ravenholm by night: legalább tudjuk, miért van 18-as korhatár a játékon...**

Moszkvicsokat (eleinte szomorkodtunk, hogy ellenfeleinket nem tudjuk megragadni, szakadékba lökni, de később erre is lehetőségünk nyílt).

Mindent összegezve a Half-Life 2 fegyvereit nagyszerűen tudtuk használni a küldetések során, egyedül az új szkafanderünknek köszönhető furcsaságokkal nem voltunk kibékülve. Az előző rész óta páncélruhánkat újratervezték és a fejlesztések folytán zseblámpánk ugyanabból az energiából táplálkozik, mint amit sprintelés közben is használunk. Ráadásul Gordon tüdeje is kisebb lett: egy kortynyi levegővel alig néhány másodpercig bírja víz alatt...

Tavaly Gabe Newell, a Valve atyja örömmel jelentette be, hogy a játékban vezethető járművek is lesznek, de hogy mennyi, arról nem volt hajlandó nyilatkozni. A végső verzióba két járgány került: az egyik a már említett propelleres motorcsónak, a másik pedig az E3-as bemutatón megcsodált homokfutó (ezt azóta töltenytárral is felszerelték, ami még érdekesebbé tette). Az előzetes videók alapján picit tartottunk attól, hogy a kezelhetetlen masinákkal lesz dolgunk, ám a teszt során örömmel tapasztaltuk, hogy mind a két gép aránylag jól irányítható (a motorcsónakkal volt több gondunk). A vezethető járművekkel tehát semmi baj nem lett volna, ha a készítők nem vitték volna túlzásba azok szerepét. Azok a pályák ugyanis, amiken végre a volán mögé ülhetünk, borzasztóan hosszúra sikeredtek, így míg az első tíz percben örömmel farolgattunk és ugrattunk nagyokat járgányunkkal, addig egy óra elteltével már a pokolba kívántuk azt.



A Half-Life 2 első órái, és az utolsó pályák örökre beégnek minden játékos emlékezetébe - a kettő között azonban sajnos akadnak üresjáratok, és hosszadalmas küldetések, ahol már-már megérint az unalom szele...

■ **Szegény STALKER-fejlesztőcsapat pont ilyen lakótelepekkel akart aratni...**

■ **Alyx és robotkutyája. A döbbenet az, hogy a robotnak több személyisége van, mint a játékhősök 99%-ának...**

Mesterséges értelem

A fizikus motor bevezetése mellett a legnagyobb innovációt a Half-Life 2 mesterséges intelligenciájától vártuk, ami nem véletlen, hiszen az első rész AI-ja mérföldkő volt az FPS-ek történelmében. A második rész mesterséges intelligenciája sajnos a vártnál jóval gyengébben teljesít... A Valve tökéletesen látó, halló és összehangoltan támadó ellenfeleket ígért, ám a végleges játékban ezeknek nyomát sem látjuk. Sokszor fordult elő, hogy feszítővasunkkal hatalmas zajt csapva rontottunk be egy szobába, ahol az éppen őrséget teljesítő katona nekünk háttal állva, a hatalmas robajra ügyet sem vetetve strázsált tovább; gyakran néztük értetlenül, ahogy a lábon lőtt katona egyhelyben állva várta a biztos halált; megrökönyödve figyeltük, ahogy az ellenfelek fittyet hányva a fedezéket nyújtó tereptárgyakra, nyilegyenesen rohantak felénk. Közepes nehézségi szinten egyetlenegyszer sem találkoztunk összehangolt támadásokkal, okosan mögénk kerülő ellenfelekkel és kiszámíthatatlan taktikai megmozdulásokkal, így a csatározások nagy része pillanatok alatt unalomba fulladt, megfosztva minket az FPS-ek legfontosabb elemétől, a kihivástól. Sajnos nehéz fokozaton sem javultak jelentősen a dolgok, mindössze szívósabbá váltak ellenfeleink, és kehesebbé Gordon – itt sem a jól (együtt)működő ellenfelektől, hanem felerősített fegyvereiktől hullottunk el némiképp gyakrabban.

„Kihagyhatatlan alapmű, aminek emlékezetes pillanataira, hangulatára életünk végéig emlékezni fogunk!"

Ha sikerült volna a hat évvel ezelőtti, az AI terén bemutatott bravúr, valószínűleg a Half-Life 2 minden más hibáját elnéztük volna; a gyenge mesterséges intelligencia miatt azonban „csak" egy fantasztikusan összerakott, ám élvezeti értékében közel sem tökéletes FPS-ről beszélhetünk. Nagy kár érte...

Hardverteszt

Minimális grafikai részletesség
Közepes grafikai részletesség
Maximális grafikai részletesség

Mérési körülmények:
A sebességet a Coast 01 pályán mértük a Fraps programmal. A legerősebb konfiguráción DirectX 9, míg a két kisebben DirectX 8.1 módban futott a HL2.

P4 3,4 GHz HT, 1 GB RAM, Radeon X800Pro 256 MB
1024x768, 4xAA, 8xAF, 53 Fps
1600x1200, 4xAA, 8xAF, 38 Fps

P4 2,8 GHz HT, 512 RAM, GeForce 5900 128 MB
1024x768, NoAA, 8xAF, 30 Fps

P4 2,4 GHz, 512 MB RAM, GeForce5700 128 MB
800x600, NoAA, NoAF, 53 Fps
1024x768, NoAA, NoAF, 39 Fps

Ebből a mini teljesítmény tesztből is kiviláglott, hogy a Source motor meglehetősen kifinomult módon képes magát skálázni az adott hardver képességeihez. A következő számban alapos és részletes teljesítményteszttel találkozhattok majd. Most a rendelkezésre álló idő rövidsége miatt csak hozzávetőleges támpontokat szerettünk volna nyújtani nektek. Külön köszönet Gale-nek!

pcg

Látványos látvány

A Half-Life 2 alatt dolgozó, öt és fél éve készülő Source grafikus motor elképesztő teljesítmény az ilyen téren eddig tapasztalatlan Valve programozóitól (az eredeti Half-Life ugye hibrid Quake 1-2 motort használt). A kitűnően skálázható, ma már abszolút csúcsgépnek nem igazán nevezhető ma-

■ **Na ez az, ami jobb volt a HL1-ben...**

HALF-LIFE 2 Forradalmi újítások

NO.1 ARCMIMIKA

Igazi életet lehel a karakterekbe: mosolyognak, kacsintanak, fintorognak, látni, ha idegesek, ha düsösek, követnek a tekintetükkel, a szemükben értelem csillog. A Half-Life 2 szereplői mellett minden más játékhős élettelen bábunak tűnik…

NO.2 FIZIKA

Döbbenetesen hitelessé és reálissá varázsolja a környezetet, ráadásul sokszor kihasználható játékmenetbeli elem is! A szórakoztató fizika agravitációs fegyver használatában csúcsosodik ki, amivel elképersztő trükköket lehet véghezvinni.

NO.3 MODOLHATÓSÁG

A Half-Life 1 hosszú távú sikerét nem kis mértékben a CS-nek, a Day of Defeatnek, és a többi népszerű modnak köszönheti. A második rész fejlesztésekor a fő célkitűzése a könnyű modolhatóság volt – sok szeretettel várjuk a jobbnál jobb próbálkozásokat!

■ Itt még öljük őket, később segítenek

■ A víz végre tényleg víznek néz ki!

sinainkon is kitűnően szereplő engine varázslatos látványvilágot tár a játékos elé. Amikor a lerobbant vasútállomásról először kijutottunk City 17 utcáira, egy emberként akadt el a lélegzetünk! Az összhatás mindenhol elképesztő, legyen szó az idegenek által megszállt Ravenholmról, a terepautózásnak helyszínt nyújtó, apró falvakkal és Combine útzárakkal megszórt, négyzetkilométeres hegyoldalról, vagy éppen a Citadella obszidián belsejéről. Igaz, a hibákat kereső szemek időnként rábukkanhatnak egy-egy kidolgozatlan textúrára, vagy túlzottan szögletes tereptárgyra, de mivel minden ilyenre jut legalább tíz olyan effekt, karakter vagy helyszín, amiről csak ámulunk és bámulunk, ezeknek semmi jelentősége nincs.

A karaktereket külön kiemelnénk, hiszen ezek – főként persze a fontosabb szereplők – megjelenése, természetes gesztusai, és minden eddigi próbálkozást alaposan felülmúló arcmimikájuk hatalmas szerepet vállal az élő világ illúziójának megteremtésében. Alyx mozdulatai különösen kifinomultak, minden helyzetre megfelelően reagál: hol szégyenlősen néz ránk, hol felháborodást tettet az öt piszkáló apjával szemben, hol lelkesen simogatja robotkutyáját (a Dog névre hallgató masina egyébként egyáltalán nem hasonlít kutyára, maximum a lelkivilága).

Ugyanígy csak felsőfokú jelzőket használva lehet írni a hangokról és zenékről. Rengeteg hangeffektet vettek át az első részből, melyeket hatalmas örömmel fogadtunk (még az első rész jószerivel két hangból álló „himnusza" is felcsendül, amikor felöltjük páncélunkat). A Doom 3 kissé kiábrándító fegyverhangjai után itt végre megdörren kezünkben a shotgun, és húsba metsző hanggal jár, amikor beviszünk egy kemény ütést a pajszerrel. A szinkronhangokat is nagyszerűen választották meg, G-Mant például már hanghordozása alapján is kedvünk lett alaposan megszórni söréttel (meg plazmával, és ha már belejöttünk, fűrészlapokkal is). A Combine örök kommunikációja a legsikerültebb hangeffektek közé tartozik, amit valaha is hallottunk; a mély, morgásszerű parancsok és kiáltások még a játék vége felé is megfagyasztották ereinkben a vért.

A technikai erőbemutatónak azonban megvan az ára. Kivételes módon ezúttal nem a gépigényről beszélünk, hiszen azzal nincs baj, lévén a Source motort évekig optimalizálták. A pályákat viszont sok tucatnyi kisebb szakaszra osztották, ám ezek nem töltődnek be egy-két másodperces szünet alatt, mint az első részben megszokhattuk. Ehelyett legalább 20-30 másodpercig kell néznünk a „Loading" feliratot, ami bizony alaposan kizökkent az akcióból, a pörgésből. Sokszor egyébként érthetetlen a töltés – egyszer akár fél órát is eltöltünk

■ A gravitációs fegyver megoldja a parkolási gondjainkat is

■ A játék egyik legizgalmasabb és legélvezetesebb része: őrült motorcsónakos hajsza a bombadobáló helikopterrel

egy egyszerre betöltött szekcióban, máskor pedig néhány perc leforgása alatt is többször kell erre várnunk.

Két Half-Life

Sokak számára lehangoló hír lehet, de amiről korábban már beszámoltunk, igaz lett: a Counter-Strike Source-on kívül nincs multiplayer lehetőség a Half-Life 2-ben. Persze tömegesen vannak, akiket éppen a CS dobhat fel (erről tesztünket előző számunkban olvashatod). Mivel a Source engine kifejezetten úgy készült, hogy a házi modbarkácsolást a lehető legnagyobb mértékben támogassa, ezt a gondot pár héten belül biztosan megoldja valaki, és akkor már vígan dobálhatunk egymásra radiátorokat és festékesbödönöket.

?

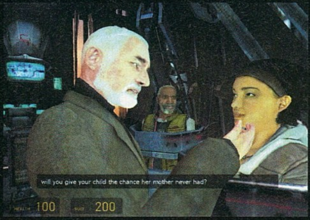
A Source motort már tucatnyi fejlesztő vette meg, de egyelőre csak a Troika-féle Vampire (teszt a jövő hónapban), és az Arkane Studios (Arx Fatalis 2?) licence publikus. Vajon kik a többiek...?

A Valve egy különlegességgel is kedveskedett a rajongóknak, mégpedig az eredeti Half-Life új motorra átültetett verziójával. Ez ugyan csak a bolti Collector's Editionben – ami nálunk december 3-tól kapható majd, 20 000 forintos áron – illetve a Steamről letölthető ezüst, és arany verziókban található meg, ám úgy gondoljuk, megéri a befektetést. Igaz, túl sok minden nem változott, maradt minden régi pálya, textúra és karaktermodell (az effektek és a fizika új), viszont a klasszikus játék megér egy újabb végigjátszást – legfeljebb a kommandósokkal vívott harcok után lesz keserű szájízünk, hogy ezt az intenzív, izgalmas harcot a folytatás vajon miért is nem képes megadni...

Elérkeztünk a végkifejlethez, a Half-Life 2 összesített értékeléséhez; ez pedig nehéz dolog. Különösen azért, mert Valve hatévnyi munkája, és a részünkről másfél évnyi kiéhezett vágyakozás után szinte lehetetlen várakozásoknak kellett megfelelnie. Azt bátran kijelenthetjük, hogy a Half-Life 2 nagyszerű játék lett. Egyike az év legjobbjainak, ez is vitathatatlan. Még csak azt sem lehet rá mondani, hogy egyes elemei ne lennének újítóak és forradalmiak (az például biztos, hogy ennél gyengébb fizika láttán ezentúl önkéntelenül is húzzuk majd a szánkat). Maga a játék azonban – Steamet és Source-ot félretéve – kisebb csalódást is jelentett. Ugyan rengetegszer hívtuk át monitorjainkhoz egymást, lelkendezve egy-egy felejthetetlen, eddig sosem látott pillanat láttán, azt igen nehezünkre esett megemészteni, hogy a mesterséges intelligencia az elődben jobb volt, de a se-füle-se-farka történet is lehangolt csöppet. Ez persze nem lehet indok a Half-Life 2 elmulasztására, kihagyására – ezt mindenkinek ki kell próbálni! A többi fejlesztő legnagyobb bánatára valószínűleg mindenki így is fog tenni, és az elkövetkezendő években minden FPS-t a Half-Life 2-höz fognak – és fogunk – hasonlítani. Ráadásul attól sem kell félni, hogy a történet ennyiben marad, néhány év múlva valószínűleg ismét bombát robbant a Valve az E3-on, és megmutatják a világnak a Half-Life 3-at. Mi már alig várjuk azt a percet...!

Sasa, Hancu & Grath

■ Nem, ez még nem a Silent Hill mod...



■ Közeleg a végkifejlet...

grafika	25/25
zene	15/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	15/15

95%

összhatás 5/5

+
- Valós fizika, hiteles, hangulatos világ
- Gyönyörű, aprólékos grafika és animáció
- Változatos játékmenet, sok kiváló apró ötlettel

–
- Sokat tölt
- Nem meggyőző az AI
- Nem nyújt elég kihívást

Half-Life 98%
Far Cry 93%
No One Lives Forever 2 88%

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 4.5 GB HDD, internet kapcsolat

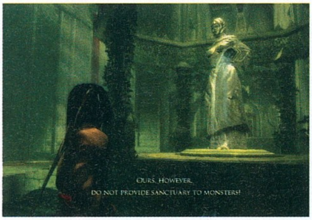
Perzsiából jöttem, mesterségem címere...

Prince of Persia: Warrior Within

fejlesztő ubisoft montreal **kiadó** ubisoft **web** www.princeofpersiagame.com

i **A francia-kanadai Ubisoft montreali stúdiója az egyik legnépesebb (több mint 600 fejlesztőt foglalkoztat) játékkészítő fellegvár a világon. A herceg kalandjai mellett itt készül a Splinter Cell- és Rainbow Six-sorozat, az új Batman és King Kong-játék, valamint egy rakás titkos, bejelentetlen program...**

Valószínűleg kevés olyan PC Guru olvasó van, aki ne hallott volna Jordan Mechner legendás Prince of Persia-játékairól – vagy ha az évtizedes klasszikusokról nem is, legalább a tavalyi, Sands of Time alcímű epizódról, ami sokáig erős versenyben volt a 2003-as Év Játéka címért is. A montreali ubisoftos lányok-fiúk viszonylag hamar, alig egy év alatt összehegesztették a következő részt is, melyet okos módon a karácsonyi óriásdömping kellős közepén jelentettek meg. Időközben megérkezett az összes olyan nagy név, melyekre évek óta várnak a játékosok, mind konzolon, mind PC-n – de ez nem számít túl sokat, hiszen jó játékból mindig kevés van a piacon. Lássuk, milyen irányba fejlődött (vagy éppen romlott) az eddig szupersikeres játék, vajon képes volt-e maradandót alkotni a kanadai csapat másodszor is?



Nem jó jel, ha szobrokkal társalgunk

Történet

A cselekmény pár hónappal az után zajlik, hogy az első résznek vége lett. A herceg szépen kiengedte az Idő Homokját jól őrzött helyéről, egy gigantikus méretű homokórából – ez már történelem. A szerencsétlen flótás annyira belegabalyodott az egész mizériába, hogy a saját apjától kezdve minden olyan embert elvesztett maga körül, akit szeretett, vagy fontos volt számára. A hajszában, hogy visszafordíthassa a dolgot, többször is (az idővisszapörgetések miatt, melyek az új Prince-játékok játékmenetének gerincét képzik) átverte a Sorsot. Jogos hát, hogy nem ül tétlenül a Végzet, habtejszínben áztatva csülkeit – sokkal inkább morcos lett, és úgy gondolta, itt a legfőbb ideje, hogy kicsit kikapjon izgága magaviseletéért a bajkeverő arisztokrata. Az után, hogy a herceg az első rész végén megkapta az amulettet Farah-tól, mélyrepülésbe kezdett az élete. Nem elég, hogy képtelen volt az előző epizód egyetlen valamirevaló női karakterét becserkészni, a herceg élete valóságos pokollá vált, ugyanis egészen a Warrior Within kezdetéig egyfolytában menekülnie kell a Dahaka elől. Máris jön a kérdés: mi a szösz az a Dahaka? (Én is megkérdezném, első hallásra olyan, mint egy arab triciklimárka...) A Dahaka nem mást, mint egy übertápos lény, aki azokat az embereket vadássza, akik az idővel játszanak, és nem teljesen úgy történnek miattuk a dolgok, mint ahogy az meg vagyon írva. Gondolhatjátok, nincs túl sok dolga általában Dahaka bébinek (azon kívül, hogy eszelős tekintetű játékmagazin-szerkesztők fenyegetik vele a késésben levő cikkírókat), így a fejlesztők hatalmas, izmos, pocakos, csápos, páncélos, hörgőhangos valamiként alkották meg őkelmét, aki lassan mozog a sok babiloni valóság-show-tól. Mindenesetre félelmetes modellt alkottak neki, hihető, hogy a herceg egyfolytában azon izgult az évek során, mikor válik a Dahaka vacsorájává.

> **"A Vissza a jövőbe-koncepció és a komor hangulat is sokat dobott a klasszikus Prince-játékmeneten"**

A hangulatból nem sok emlékeztet a tavalyi vidám, színes Prince-re...

Ez sem a Monica Belucci volt...

Kemény volt hát a Sands of Time és a Warrior Within közötti időszak hősünknek, így meg is edződött: a kisfiús külső átalakult gyilkológép-megjelenéssé, hovatovább agyat is növesztett emberünk, mert úgy döntött, elég a bújócskából, megkeresi az Idő Szigetét (ahonnan a maharadzsa a homokórát lopta anno) és visszautazik megsemmisíteni az Idő Homokját, még mielőtt az elkészül. Nem rossz terv! Ha nincs homok, nincs első rész, ha nincs első rész, nincs Dahaka-para, ha pedig nincs Dahaka, új életet kezdhet elefántpásztorként, mert semmire sem fog emlékezni (a Ubisoft meg aggódhat, mert ha nincs első rész, akkor vissza a pénzünket!)... Tiszta sor. Nem tudom, ehhez miért kellett neki ennyi idő, magától is rájöhetett volna, de ez most nem számít, hiszen legalább van cél, amiért küzdhet. A Warrior Within prológusa végén egyértelművé válik, hogy messze nem olyan gyengéd a játék, mint az előző epizód volt: baljós árnyak (nem, nem olyanok...) lebegnek hősünk körül. Lássuk, miért is!

A hangulat és az újítások

Jeane-Cristophe Guyot, a játék fejlesztőcsapatának kreatív vezetője egyértelműen kijelentette, hogy nem akartak ugyanolyan hangulatú játékot alkotni, mint az első volt. Már a főmenüben érezni, hogy sokkal sötétebb irányba vitték a koncepciót, nem csupán zenei téren (A Godsmack heavy metal együttes két száma is többször megszólal a játékban), hanem a vizuális megjelenítésben is. Az egész színvilág szürkébb, sokkal kevésbé kontrasztos, nyugtalanná téve minden egyes percet, melyet a játékkal tölt a szórakozni vágyó főemlős. Nem vagyok benne biztos, hogy a korábban bevezetett, lágy keleties varázst feltétlenül ilyen erős beavatkozással kellett volna kezelni... Sokan lesznek még rajtam kívül, aki hosszú ideig nem tudnak megbékélni a kevésbé színtelített világgal és az állandóan a játékos körül lebegő Dahaka-hangulattal. Viszont ha más szemszögből nézem, a fejlesztő srácok hihetetlen mód elérték, amit akartak: ugyanis ez a sötét hangulat, amit a játék áraszt, tökéletesen passzol a nem kicsit depressziós és elkeseredett történethez. Mindenkinek magának kell majd eldöntenie, tetszik-e neki az érfelvágós életérzés, vagy sem.

Flatline is pont ilyen ruhákat hord

Jeane-Cristophe Guyot kontra Patrice Désilets, avagy a kreatív direktor ereje

Hamarosan eldől, hogy az első epizód hatalmas sikerét túl tudja-e szárnyalni az új megközelítésmód, melyet elsősorban Jeane-Cristophe Guyot munkásságának köszönhet a Warrior Within. Patrice Désilets szárnyai alatt a Sands of Time remek eladási eredményeket produkált (az összes platformon 2,5 millió világszerte), így nagy várakozásoknak kell megfelelnie az új résznek. Mindketten bíznak benne, hogy az új Prince legalább annyi vásárlót hoz majd, mint az első rész. Januárban már többet fogunk tudni, addig is lehet fogadni: sötét és brutális, vagy könnyed és világos?

Egy biztos: ritka az ilyen jó arányban kevert akció-platformjáték! Az első részt sokan megszólták azért, hogy nagyon sokszor élesen elkülönültek a platform- és a harcrészek. Talán ez volt az egyetlen negatívum, amit a játék során magam is éreztem annak idején. A Warrior Within azonban tökéletesen eltalálta az összetevők arányát. Sohasem éreztem úgy, hogy unatkoznék, folyamatosan volt min gondolkodni (vagy épp szitkozódni...) és az egér bal gombja sem élt szűzies életmódot, nyomtam szegényt, mint a kétéves Nellike a tévé távkapcsolóját.

Már jóval a megjelenés előtt beharangozták gondos PR-osok a Warrior Withinben debütáló új harcrendszert, amely a környezet kihasználásán túl a kétkezi fegyverforgatást is magában foglalta. Az alap kardon kívül (melyből folyton újabbakat kap, illetve talál a herceg, ahogy halad előre a sztoriban) bármilyen más, ellenfél által elejtett fegyvert képes használni hősünk. Igazán látványos, amikor az ellenfelek gyűrűjében vadul forogva látjuk, ahogy hullanak a fejek a dupla pengés megoldás miatt. Az előbb említett környezeti tényező a hab a tortán: emberünk képes elkapni egy oszlopot és azon végigpördülve több ellenfelet egyszerre sebezni; falról visszapattanni; a mélységbe hajítani a jobb sorsa érdemes ellent és még sorolhatnám. Utóbbi (nem a „sorolhatnám"...) különösen hasznos, mivel számtalan olyan hely van a játékban, ahol halálos szakadékok tátongnak körülöttünk. Ilyenkor semmi más dolga nincs a játékosnak, mint két gomb lenyomásával lesegíteni a gonoszokat a peremen túlra...

A speciális támadások is átformálódtak némileg az előző rész óta. Továbbra is van időlassítás, gyorsítás, visszapörgetés és egyéb területre, vagy attribútumokra ható varázslatok – néhány viszont eltűnt (bár őszintén szólva a fagyasztást például senki sem használta annyit, mint szerették volna a készítők). Ellenben minden más játékmechanika ugyanúgy működik, mint korábban, azaz homokra van szükség a varázslatok megidézéséhez; van, ami egy egységnyit, van, ami többet emészt fel. A megölt ellenfelek nagy részében található homok, ezúttal nem kell kiszippantani belőlük a varázstőr segítségével (ami már úgyis rég csorba...), ehelyett automatikusan felveszi a hős, ha a közelben szaladgál.

Aki játszott a demóval, az első pályát tekinthette meg, amely klasszisokkal gyengébb az összes többinél (ami kimondottan esélytelen az Év Reklámfogása díjra). Azoknak, akik emiatt lemondanának a teljes játékélményről, javaslom, adjanak neki egy esélyt. Hatalmas kastélyok, buja növényzettel borított kertek, könyvtárak, tornyok, sziklák... lesz itt minden, amire szükség van a tátottszájas élményhez. Vannak termek, amiket már a hátam közepére kívántam, annyiszor kellett belépnem – de legalább mindig más esemény miatt, ezért megbocsátható az ismételgetés. Egy a fő: arra a nyomorult hajóra nem lehet visszajutni! Nem is értem mit keres a játékban az a szerencsétlen bárka, bár anélkül nehezen juthatott volna az Idő Szigetére a herceg, annyi szent.

Rögtön a játék elején fény derül arra is, hogy új elemként jelentkeznek a főellenfelek is a Warrior Withinben, nem csak könnyen lenyomható kardlengető serpákat kell irtanunk. Jó hír, hogy a főellenfelek nagy százalékát női karakterek teszik

Három szoba, négy kerék... ja nem: egy mozdulat, két kard, három hulla

Ők még nem tudják, hogy le lehet lökni az ellenfeleket a mélybe...

ki, akiknek a modellezésénél mindent figyelembe vettek, amire egy mai fiatalnak szüksége lehet az igazi vizuális gyönyörűség befogadása érdekében. Sahdee az első közülük, az Idő Úrnőjének szolgája, aki azért akarja annyira elsüllyeszteni a herceg hajóját, hogy ne köthessen ki a szigeten. Ő az a bőrszerkós, feketehajú maca, akinél az első nagyobb harcot lehet gyakorolni. Később az Idő Úrnőjével többször is összeakad majd a kalandor, néha úgy fogjuk érezni, többször is, mint kéne (ugyanis igencsak kemény ellenfél). Lesznek még trollok és méretesebb madárkák, no és ideális esetben a Dahaka maga. Nem akarok lelőni semmilyen poént, így a történetbeli fordulatok és ármányok titokban maradnak a végkifejlettel együtt – amely egyébként kétféle befejezést tartalmaz. Az egyik (ezt fogja elérni a játékosok 99%-a) sí-

A zöld szín megnyugtat. Reméljük.

rós, zsebkendős, uninstallálós, sohatöbbetnemjátszós (szerintem...), a másik pedig hmmm... maradjunk annyiban, hogy nem ilyen. Nem csak annyin múlik a végkifejlet, hogy visszatöltjük az állást és egy kérdésre a másik választ adjuk, ne is reménykedjetek a gyors meglepetésben. Egy fegyver megszerzésén múlik a dolog, melyet viszont csak akkor kaphat meg az ifjú herceg, ha minden létező tápot begyűjtött már. Az pedig meleg pite, mert nagyon jól el vannak dugva...

Apropó: mentés! Még a ketchuposüveg is elszégyellte magát, olyan szinten elhordtam mindennek a fejlesztőket, amiért a szabad mentési lehetőséget elvették tőlünk. Úgy néz ki, a Ubisoft mostanában sohasem tudja, mire van szükség (ellenpéldának lásd Far Cry: ott például pont jó volt, hogy nem volt quicksave) Kizárólag a szökőkutaknál (melyek mellesleg életerőt is adnak, mint minden, legalább bokáig érő víz a játékban) lehet menteni, ahol szorgos lefetyelés közben nyelőcsövet mos a főhős. A baj csak az, hogy mégiscsak platformjáték ez a Persia, az ember meg emberből van, és sűrűn hibázik – és ha netalántán már nincs elég idővisszapörgetés, akkor bukta az egész és mehetünk vissza a 18 perccel korábbi mentési pontig. Némi előrehaladást megjegyez a program, de korántsem annyit, mint kéne. Ha a halál óta több mozibejátszás is lement, még azokat is végig kell nézni minden egyes újratöltésnél (de legalább a Space lenyomásával gyorstekeréssel vészelhetjük át őket). Ironikus, hogy pont abban a játékban pazarolják az ember idejét a fix mentési pontokkal, ahol a cselekmény legfontosabb eleme az, hogy menynyire nagyon nincs idő semmire...

Grafika és hangok

Az egész megjelenítés (sebtiben kreált kifejezéssel élve) egy postprocess-Kánaán. Utoljára a Max

Egészen Tony Hawkig időutaztunk?!

Payne 2 esetében láthattunk ennyire ügyesen használt effektezést. A Dahaka előli menekülésekkor minden fakó (legalább nyolc ilyen, hiba nélküli akadályfutást kell produkálni a játékban), a múltban tevékenykedve minden virágzóan szép és jó, a jelenben pedig szürke és kiégett. A textúrák megfelelők, az engine kiforrottan kezeli a nagy, egybefüggő területeket, akár élsimítással, és maximális anizotróp szűrés mellett is, némi high dyna-

A Belga megmondta: jön a gólem!

mic range effektet is felfedezni véltem ráadásul. Most még elég szép a játék, a következő résznél (remélhetőleg lesz...) azonban már nem lenne baj, ha megújult technológiát alkalmaznának a fejlesztők. A karakteranimációk sajnos elnagyoltak lettek érzésem szerint... A herceg minden mozdulatával szinte lemászik a képernyőről, egészen addig a pillanatig, amig harcolni nem kezd. Valószínűleg az új harcrendszer miatt alakult át ennyire darabossá és animációs fázisokkal spórolóvá a mozgás. Elnéző énem azt mondja, harc közben nem is számít, hogy mit csinál a karakter, hiszen úgyis csak az egérklikkelésre koncentrálnak a játékosok, kötözködősebb felem viszont emlékszik az első rész csodás mozgásaira, és legszívesebben kihajítaná az egész másodikat az ablakon...

A hangok szinte teljes újragyúráson estek keresztül. A szinkronhangok jók, kevés olyan zörejt vagy effektet fedeztem fel, amit egy az egyben emeltek volna át az első részből. A zenék sajnos nagy szívfájdalmat jelentenek: sokkal jobban tetszett volna valami kevésbé brutális a harcokhoz. Mindig arra figyeltem, hogy te jó isten, mi ez a zaj, nem pedig a harcra koncentráltam. A gondolkodósabb platformrészeknél szerencsére az ambient stílusú hangok és a kísértetiesebb motívumok dominálnak.

Végítélet

Mindent összevetve kellemes kikapcsolódást nyújtott a Warrior Within. Bárki, akinek tetszett az első rész, szórakoztatónak fogja találni a folytatást, bár úgy érzem, a sötétebb stílus nem lesz annyira sikeres, mint a „mesésebb" változat (ezzel együtt minden elismerésem a próbálkozásért). A történet megszokottan jó, különösebb programhibák nem nehezítették az előrehaladást (csak néhány esetben), így itt sem róhatok fel negatívumokat. Akárhogy is forgatom a dolgot, mindenhogy vidám, polirozott, 90% körüli értékelést látok. A játék összetett, következetes, szórakoztató és elvarázsol: Ennél többre nincs is szükség. A játékidő megfelelően hosszú (nagyjából tíz óra), ez ma egy hangyatalpnyit hosszabb az átlagosnál. A nagyobb harcok talán picit lehettek volna könnyebbek is (már bánom, hogy a normál fokozatot választottam a játék elején). Sohasem gondoltam volna, hogy egyszer amiatt fogok bosszankodni, hogy túl nehéz egy játék! Talán csak türelmetlen voltam, annak pedig nincs helye ebben a játékban... Őszintén remélem, hogy becsületesen helytáll a Prince of Persia: Warrior Within a nehézsúlyú nevekkel egy mezőnyben a karácsonyi szezonban.

-=Flatline=-

grafika	23/25
zene	12/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	14/15
összhatás	5/5

90%

\+ - Lenyűgöző látványvilág
\+ - Ötletes pályák és történet

− - Mentés, nem egyértelmű
− - Térképhasználat

Sands of Time	95%
Enclave	85%
Tomb Raider 6	66%

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 1.5 GB HDD

AZ ELSŐ HÓNAPBAN
INGYEN SMS-EZHETSZ
a djuice nonstoppal!
Siemens M65
előfizetéssel:
0 FT
kezdőrészlet
+ 12 x 2 492 Ft
djuice kártyás csomagban: 44 900 Ft
SIEMENS
TUDSZ ENNÉL JOBBAT?
M65
R.E.M. AROUND the sun
+ a legújabb REM CD ajándékba!
Te még mindig fizetsz az SMS-ért? Akkor itt az ideje, hogy kipróbáld, milyen ingyen SMS-t küldeni - korlátlan mennyiségben! Vásárolj most djuice kártyás csomagot vagy előfizetést a Pannon GSM bemutatótermeiben vagy a Pannon Partnereknél, és az első hónapban ingyen SMS-ezhetsz a djuice nonstoppal. Így a Pannon GSM hálózatán belül korlátlan, más belföldi mobil- és vezetékes hálózatokba pedig 500 SMS-t küldhetsz ingyen. Sőt, most ehhez a telefonhoz a legújabb REM CD-t is ajándékba kapod.
Az egy hónapos ingyenes SMS-küldés során a Pannon GSM hálózatán belül korlátlan számú, más belföldi mobil- és vezetékes hálózatokba pedig havi 500 SMS-t küldhetsz ingyen. A szolgáltatás egyéni előfizetők részére kizárólag magáncélú használatra vehető igénybe. THM: 0,00%. A részletfizetési lehetőséget a Credigen Bank Rt. biztosítja a Pannon GSM üzleteiben. A hitelbírálat jogát a bank fenntartja. Az SMS-ajánlat 2004. november 18-tól 2005. január 9-ig, a készülékajánlat ajándék CD-vel 2004. november 25-től a készlet erejéig érvényes. A készülék csak Pannon GSM SIM-kártyával használható. Részletek az üzletekben.
Pannon GSM telefonos ügyfélszolgálat: 1220.
Pannon GSM
www.djuice.hu
Élj vele
djuice®

MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT™

FEJLESZTŐ: EA LOS ANGELES KIADÓ: ELECTRONIC ARTS WEB: HUNGARY.EA.COM

A 2015 fejlesztőcsapat távozása után az Electoronic Arts Los Angeles-i stúdiójának a konzolos Medal of Honor játékokért felelős diviziója vette a vállára a sikerjáték folytatásának feladatát. A gyenge Rising Sunt készítő csapat élt is a megelőlegezett bizalommal, de a zseniális Pacific Assault után visszatérnek konzolra, hogy jövő évben megjelenő Dogs of Warra koncentrálhassanak.

Soha ilyen rossz előérzettel nem ültem még játék elé, mint most, a Pacific Assault tesztelésekor. Félelmem alapja egyrészről a Medal of Honor sorozat iránti szeretetem és az új rész iránti hatalmas várakozásom, másrészt a fejlesztőcsapat teljes lecserélődése, az alapművet készítő 2015-brigád távozása jelentette. Az új Medalnak a demója sem volt túl meggyőző, így megérkezésének pillanatáig csak a múltja volt bíztató, a rajongók csak reménykedhettek abban, hogy az alapjaitól újrafogalmazott Pacific Assault képes lesz a nagy elód Allied Assault színvonalát hozni. A hosszas várakozás után megérkezett tesztverzió azonban választ adott kérdéseimre: így most már a legcsekélyebb kétség nélkül kijelenthetem, hogy a Pacific Assaultban nem csak az elődhöz méltó játékot, hanem minden idők legjobb világháborús FPS-ét tisztelhetjük!

Új hadszíntér, új koncepció

A Pacific Assault ismét a második világháborúba kalauzol el bennünket, ám most nem a német, hanem a japán haderő ellenében kell felvennünk a kesztyűt. Pearl Harbortól kezdve Guadalcanalon keresztül egészen a Tarawa-atollnál zajlott partraszálló hadműveletig kell csapatunkkal vállvetve megvívnunk az amerikai történelem legnagyobb

Ez a dzsungel, nem a Far Cry!

csatáit. Az új hadszíntérnek köszönhetően teljesen megváltozott a jól ismert Medal of Honor játékmenet. Míg eddig a feszültséget a sokszor ezrével özönlő német katonák ellen vivott kilátástalan küzdelem okozta, addig itt az esetek többségében káprázatos képi világú, buja dzsungelen kell keresztülverekednünk magunkat, miközben bármelyik bokorból lesújthat ránk a halál. A hatalmas területek, az égig érő fákkal és aljnövényzettel boritott környezet új lehetőségeket és harci taktikák

"...és amikor Maverick néven pókerjátékos voltam, ezt a pikk ászt bármikor simán odakevertem a pakli tetejére!"

alkalmazását kínálta fel a készítőknek, akik nem tettek mást, mint milliméterre pontosan lemodellezték az egykoron történt harci szituációkat. A növénytengerben lopakodva a játék minden egyes pillanata – akár ellenfelek nélkül is! – feszültséget hordoz magában, hiszen a torokszorító érzés, hogy bármikor, bárhonnan felbukkanhat egy japán katona és eltalálhat minket egy kósza golyó, a játék minden egyes pillanatában uralja a képernyőt.

Légelhárítós-japános! Szerintem...

Az év legjobb háborús filmje!

Az eddigi háborús FPS-ek esetében a készítők általában kiválasztották a történelem ismertebb csatáit, majd lemásolva azokat, különösebb kerettörténet nélkül tárták a játékosok elé – akik természetesen elégedettek voltak a végeredménnyel, hiszen elképzelni sem tudták, hogyan lehetne történetet adni az ilyesfajta, magával ragadó játékmenetre kiélezett akcióorgiának. A Pacific Assault készítői azonban úgy gondolták, ideje változtatni az eddig bevált kliséken. Az új epizód így kidolgozott történetet kapott, mely leginkább az ugyancsak az amerikaiak és japánok közt vívott guadalcanali ütközetet feldolgozó zseniális filmhez, az Őrület határánhoz hasonlítható. A Pacific Assaultban a filmhez hasonlóan egy újonc, Tom bőrébe bújva kell részt vennünk a hadműveletekben. A küldetések során a készítők azonban nem csak a mi karakterünkre, hanem öt társunkra is ugyanolyan figyelmet fordítanak. A bevetések előtti eligazításokon és az átvezető animációkon keresztül minden bajtársunkat megismerhetjük, és a történet előrehaladtával egyre többet tudhatunk meg róluk: családjaikról, félelmeikről, vágyaikról. A csapat orvosa például a szokásos szemüveges okostojás, akinek esze ágában sem volt háborúzni, ám hazafias kötelességeinek eleget téve kénytelen-kelletlen bevonult a seregbe. A kezdetekben szorongó srác a hadjárat során egyre harcedzettebb lesz. Míg a kezdeti bevetéseken ő esik legelőször pánikba és rimánkodik Istenhez segítségért, addig a történet vége felé már ő a csapat legnyugodtabb tagja, aki felcseri teendői

MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

LEGJOBB PILLANATOK

A küldetésekben fokozatosan öregedő karakterek és kopásnak induló fegyverek látványa félelmetes.

NO.1

NO.2

A bármikor hívható felcser ötlete telitalálatnak bizonyult. Kedvenc dokink az első pályákon a sebesültek ellátása közben a gyomorforgató jeleneteknél néha elhányja magát, ám később már jobban bírja a strapát.

mellett társai lelki békéjéért is felel. Doktorunk jellemfejlődése azonban nem merül ki ennyiben. Míg a játék elején SZTK-keretes szemüvege alól pislogva 3-4 sérült ellátása után gyakran elhányta magát a durva sebek láttán, addig a játék vége felé macho napszemüvegben virítva látja el a sebesülteket, és még azt is jól tűri, hogy bajtársai a szemüveg miatt folyamatosan piszkálják. Vagy ott van John, az alakulat nőcsábásza, aki az átvezető mozikban folyton hatalmas mellű barátnőiről mesél, ám egy kilátástalan ütközet alkalmával bevallja, hogy szíve igazából csak egy lányhoz húzza, akinek fényképét mindig a sisakjában hordja…

A készítők minden karakter jellemfejlődésének megmutatására hatalmas energiát fordítottak, így az átlag FPS-ektől eltérően nem csak a főhőst, hanem a szakasz összes tagját a szívünkbe zárjuk. A fent említett karakterfejlődés a játék egészében tapasztalható. A golyózáporban elhangzó segélykiáltások során sokszor a társaink történeteiből megismert hozzátartozó nevét halljuk, súlyos sebet kapott társunk a tábori sztorikból ismert lányához intézi utolsó szavait, majd miután felépül, megkér, hogy senkinek ne beszéljünk a történtekről, mert mélységesen szégyelli, hogy ilyen gyengének mutatkozott. Az ilyen jelenetek, és el-elkapott párbeszédek fantasztikus, eddig soha nem tapasztalt hangulatot kölcsönöznek a játéknak, amit tovább emel a grafikusok aprólékos munkájának gyümölcse, az öregedés modellezése. Bajtársaink ugyanis nem csak jellemükben, de külalakjukban is változnak. Csapatunk tagjai a történet előrehaladtával korosodnak, néhányan lefogynak, borostásak lesznek, ruhájuk, sisakjuk és fegyvereik pedig szemmel látható kopásnak indulnak, míg végül jóval ápolatlanabb, de a megpróbáltatások által megedzett, névről, és háttértörténetéről ismert alakulat köszön vissza a képernyőről. Félelmetes és megismételhetetlen élmény!

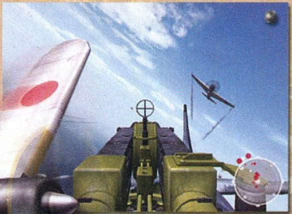
Teljes a káosz, ideje lelőni valakit

Hősünk rádöbbent, miért volt akciós árú a nosztalgia-csónakkirándulás

A háború ezer arca

A társaink bemutatása, és az egyedülálló jellemfejlődés már bőven elég lenne ahhoz, hogy a Pacific Assaultot a legemlékezetesebb háborús FPS-ek közé soroljuk, ám a készítők nem elégedtek meg ennyivel. Olyan változatos küldetésrendszerrel áldották meg munkájukat, melyhez foghatóval eddig nagyon ritkán találkozhattunk! Az első, Tarawa-öbölben játszódó partraszálláskor először egy gépágyú fedezékéből tüzelve próbáljuk megtisztítani a partot, majd egy hatalmas robbanást követően kábultan és gyalog próbáljuk elfoglalni állásainkat, egészen addig, amíg egy detonációt követően el nem homályosul előttünk minden. A következő képkockák már a két évvel Tarawa előtt, Pearl Harborban játszódnak. A támaszponton kocsikázunk felettesünkkel, amikor repülők rotorjainak zaja töri meg a csendet. A japán bombázás után elszabadul a pokol… Sofőrünk a kikötő felé hajt, míg akadályokba nem ütközik. A támadó gépek ellen gyalogszerrel esélyünk sincs, ezért el kell jutnunk a kikötőben állomásozó naszádig, melynek gépágyújával leszedhetünk pár

Az elképzelhetetlennek hitt háttértörténet és jellemábrázolás bevezetése révén a Pacific Assault hollywoodi háborús filmként is megállja a helyét. **NO.3**



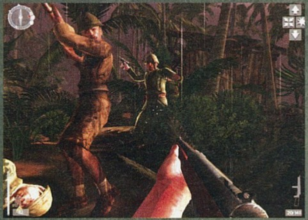
Többszereplős második világháborús játékoknál megszokott, de egyjátékos módban eddig példátlan, hogy néhány küldetésben repülőgépet is vezethetünk. Az élmény feledhetetlen! **NO.4**

gépet, amíg el nem érünk a léket kapott Viktória csatahajóig. A hajótestben a megszokottól eltérően nem kizárólag menekülni és lövöldözni kell, hanem a megfelelő utat megtalálva (tűzoltófejszénkkel ajtókat törhetünk be, a földön fekvő palackok segítségével tereptárgyakat robbanthatunk fel), az utunkba kerülő sebesülteket a felcserhez szállítva kell a fedélzetre jutni és az ott lévő gépágyúkkal a lehető legtöbb japán repülőt leszedni. A változatos események villámgyorsan követik egymást, minden egyes misszió számtalan alfeladatból áll, így szinte levegőt is alig kapunk és felocsúdni csak a következő küldetés betöltő-képernyőjén lesz időnk. Pearl Harbort követően főként feszült dzsungelharcokban lesz részünk, de a változatosságról továbbra sem kell lemondanunk. Hol partraszállásután kell megtisztítanunk a partot, majd eszeveszett menekülésre fogva visszaúsznunk a tengeralattjárónkhoz; hol néma csendben lopakodva kell átvágnunk az erdőn; hol autóba pattanva kell felvennünk a harcot; hol pedig repülőgépben ülve – igen, a Pacific Assaultban repülőgépet is vezethetünk! – kell megsemmisiteni légi, földi és vízi célpontokat (géppuskázhatunk, bombázhatunk és torpedót is vethetünk). A sokszínűség tehát garantált, a pályatervezés elsőrangú, a missziók közben zajló véletlenszerű jelenetek pedig példa nélkül állnak a játéktörténelemben.

A realitás mindenek felett

A Pacific Assault kétséget kizáróan minden idők legjobb világháborús FPS-e. Ezt a címet már az eddig bemutatott zseniális megoldások és a fantasztikusan talált történet alapján is megérdemelte volna. A készítők azonban nem elégedtek meg ennyivel sem, és tovább fokozva a fokozhatatlant, olyan valósághű szituációkkal dobták fel a küldetéseket, amiknek köszönhetően tényleg úgy érezzük, hogy mi is részesei vagyunk a történéseknek. Az előre letárolt útvonalon zajló autós jeleneteknél, ha sikerül időben lelőnünk az őrtoronyban állomásozó katonát, az az autó szélvédőjén landolva kelt rémületet a sofőrben. A folyóparton játszódó bevetések során a vízbe lőtt katonát elsodorja a víz, a csendes lopakodást igénylő feladatoknál bármikor ráléphetünk egy elkorhadt faágra, amelynek reccsenésekor felrebbennek az erdő madarai. Ha túl korán meghúzzuk a ravaszt, és ezzel eláruljuk az ellenségnek, hogy jövünk, azonnal letorkolnak társaink – és teszik ezt természetesen bárki mással is, aki a kiadott parancsot nem a megfelelő módon hajtja végre. A valósághűséget fokozó jelenetek azonban nem csak látványelemként, de a játékmenetet befolyásoló tényezőként is funkcionálnak. Más játékokban már megszokhattuk, hogy egy-egy közelünkben robbanó gránát után elhomályosul a képernyő, de arra még nem volt példa, hogy a kábaságot szimuláló effekt a robbanástól való távolság és irány mértékétől függően különböző hatásokat okoz. Ha a bal oldalunkon történik a robbanás, hősünk jobbra rántja a fejét, ha közelünkben történt a detonáció, akkor sokáig, ha távolabb, akkor rövidebb ideig tart, míg tökéletesen visszanyerjük a látásunkat. Ugyanez az alaposság jellemző a tárgyhasználatra is. Ha elővesszük a távcsövünket, először homályosan látunk, majd a fókuszálást követően csak néhány másodperc múlva tisztul ki a kép. A valósághűség harmadik, egyben legfontosabb lépcsőfokát a küldetésekben tökéletesen felépített részfeladatok során tapasztalhatjuk meg. A fejlesztők ugyanis nem csak a katonák mozgását modellezték le élethűen (minden mozdulat katonai szakértők bevonásával lett kidolgozva), hanem a való életben megtörtént élethelyzeteket is kitűnően ültették át a játékba. A célállomáshoz vezető ösvényt lezáró géppuskafészkek ellen egymagunkban semmi esélyünk nincs, bajtársainkat azonban rábírhatjuk

Nem a Pacific Fighters cikkből tévedt ide a kép: ennyire változatos a játék!

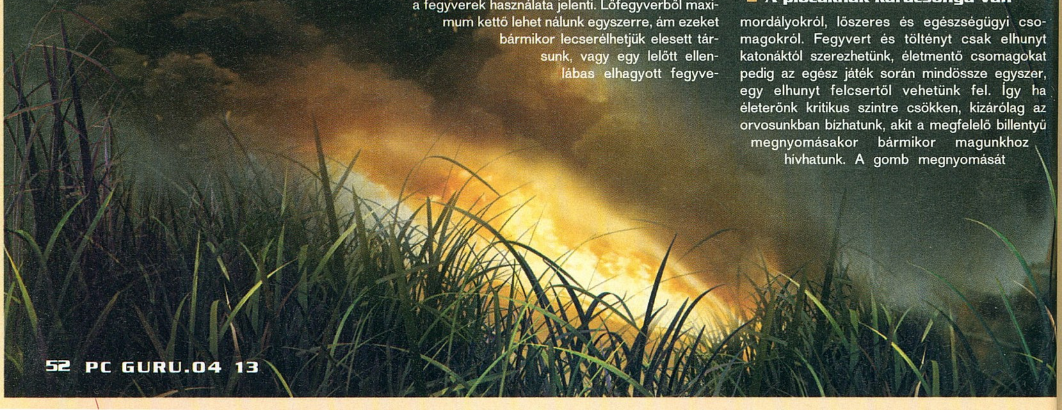


Mindjárt lecsukod a ferde szemed!

arra, hogy fedező tüzet biztosítsanak. A parancs elhangzása után nagyobb biztonságban közeledhetünk fedezékről fedezékre a fészekig, ahol golyózápor alá vett ellenségeink fejüket behúzva egy időre abbahagyják a tüzelést. A legmegdöbbentőbb a kétszemélyes géppuskafészkek működésének szimulálása. A gépfegyver kezeléséhez ugyanis ideális esetben két ember szükséges. Míg az egyik tüzel, a másik folyamatosan utántölti a mordályt, így nagyjából megszakítás nélkül tűz alatt tartható az ellenség. Ha azonban távcsöves puskával leszedjük a védtelenebb utántöltő katonát, a tüzér kénytelen muníció fogytán mindig lehajolni, és maga elvégezni a töltés műveletét. Ezzel egyrészt abbahagyja a géppuskázást, másrészt elhagyja a fedezékül szolgáló fémburkolatot, és könnyű prédává válik. Természetesen a helyzet fordított esetben is így működik, azaz ha mi foglaljuk el az állást, ugyanúgy szükség van segédre (az utántöltéshez a mesterséges intelligencia is jól asszisztál, a lehetőségekhez képest legrövidebb idő alatt a segítségünkre siet). A realitás következő lépcsőfokát a fegyverek használata jelenti. Lőfegyverből maximum kettő lehet nálunk egyszerre, ám ezeket bármikor lecserélhetjük elesett társunk, vagy egy lelőtt ellenlábas elhagyott fegyverére. Nyugodtan megfeledkezhetünk a hasonló FPS-ekben megszokott, innen-onnan felvehető mordályokról, lőszeres és egészségügyi csomagokról. Fegyvert és töltényt csak elhunyt katonáktól szerezhetünk, életmentő csomagokat pedig az egész játék során mindössze egyszer, egy elhunyt felcsertől vehetünk fel. Így ha életerőnk kritikus szintre csökken, kizárólag az orvosunkban bízhatunk, akit a megfelelő billentyű megnyomásakor bármikor magunkhoz hívhatunk. A gomb megnyomását

["Az EA megmutatta, hogy az elődöt készítő 2015 csapata nélkül is képesek maradandót alkotni"]

A piócáknak karácsonya van



■ **Mintha csak a Forrest Gump vietnami jeleneteit néznénk...**

követően – ha éppen nem valaki mást gyógyít, vagy maga is haldoklik – azonnal hozzánk siet, és a limitált mennyiségű egészségügyi csomagjából gazdálkodva felgyógyít minket. A dolog pikantériáját azonban mégsem ez, hanem az elhalálozásunk okozza. Ha ugyanis életerőnk nullára csökken, a földön fekve, elhomályosult tekintettel (a halál közeli állapotban társaink, édesapánk, szeretőnk intő, vagy éppen kedves szavait halljuk) még kb. 15 másodpercig hívhatjuk orvosunkat – ha időben odaér, láthatjuk, ahogy fölénk hajolva ellátja sebeinket, és megmenti az életünket.

Intelligenciából jeles

Az FPS-ek egyik legfontosabb eleme a mesterséges intelligencia. Hiszen hiába a fantasztikus látvány, a kiváló pályatervezés, ha az igazi kihívást okozó küzdelem a nem megfelelő gépi intelligencia hiányában elmarad, vagy illúziórombolóvá válik. A Pacific Assault mesterséges intelligenciája jelesre vizsgázott! Társaink okosan, fedezékről fedezékre vonulva haladnak előre, és próbálják

■ **D-Nap v2.0: partraszállás éjjel**

meg elfoglalni a stratégiai szempontból legfontosabb területeket és géppuskafészkeket. A fészkek elfoglalása nem a már megszokott kamikaze elven működik, a gépi AI nem nyílegyenesen, hanem a tereptárgyak fedezékét kihasználva vezényli a támadókat a lövegig. A kiváló viselkedésbeli AI mellett verbális intelligenciával is meg lettek áldva katonáink. Cselekedeteinket mindig kommentálják, de akkor is szólnak, ha az ellenfél mozgásában látnak valami figyelemreméltót. Bajtársaink minden szavára érdemes figyelni, hiszen sok esetben jó előre megszimatolják a bajt. A legmeglepőbb pillanatokat az okozta, amikor a csapatvezető hangos kiáltással figyelmeztetett, hogy a felém futó japán katona kezében gránátot lát (más játékokban eddig legfeljebb arról tájékoztattak, ha valaki gránátot dobott felénk), illetve amikor ugyanezt az ellenséget az orrom előtt lőtték le, amikor már biztos voltam benne, hogy az örök vadászmezőkre távozom. Az eseményeknek azonban itt még nem volt vége, hiszen a mögöttem lévő bajtársak a látottak alapján viccesen megjegyezték, hogy fél méterről azért illett volna eltalálnom a japcsit... A szóbeli figyelmeztetéseken és tanácsokon kívül kézjelekkel is kommunikálhatunk: a helyzettől függően a kurzorgombokkal utasításokat adhatunk (fedezékbe, visszavonulás stb.) illetve kaphatunk parancsnokuktól (a képernyő jobb felső sarkában felvillanó képes üzenet formájában), amiket csapatunk tagjai szemrebbenés nélkül végre is hajtanak. Mindent összegezve a mesterséges intelligencia messze jobb, mint az átlagos FPS-ekben (kivéve a Haló AI-ját, amit eddig senkinek sem sikerült felülmúlni), és sok tekintetben túlmutat konkurensein.

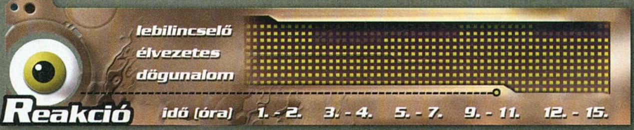
Nemcsak jó, szép is!

A mellékelt képekből mindenki számára egyértelmű lehet, hogy a Pacific Assault nem csak a legjobb, de a legszebb második világháborús FPS is. A Quake 3 alapjaira építkező, de szinte teljesen újraírt motor a Far Cryban látottakhoz közeli minőségű látványt nyújt, sőt néha (pl. a karakterek arcának és mimikájának megjelenítésekor) felül is múlja azt. A káprázatos képi világhoz csodálatosan megkomponált, a csatatereken zajló eseményeket dinamikusan követő zene, a már említett történet (aminek a csattanóját vétek lenne elárulni – játsszátok csak végig!), valamint a mára megszokottá vált fizika-modellezés dukál. A Pacific Assaultban a newtoni törvények betartásáért a Havok motor vállal garanciát. A felrobbantott őrtornyok maradványai a fizika szabályai szerint repülnek a levegőbe, a detonációk hatására néha csak megbillennek, néha pedig elrepülnek a fedezékül szolgáló lécek, a földön heverő, belobbantott gázpalackok, a súrlódási együtthatót figyelembe véve süvítenek végig a sárban, míg a halomra lőtt katonák élethűen bucskáznak le állásaikról.

Konklúzió

A kitárgyalt tények és élmények után bátran kijelenthetem, hogy a Pacific Assault eddig az év legjobb FPS-e, és minden bizonnyal az is marad a Half-Life 2 megjelenéséig. Természetesen többszereplős ütközetekben is részt vehetünk, amelyek az elöd Allied Assault multijának népszerűségéből kiindulva valószínűleg ugyanolyan közkedveltek lesznek, mint a zseniális egyjátékos kampány. Az EA új Medal-csapata tökéletes munkát végzett, és megmutatta, hogy a 2015 fejlesztői nélkül is képesek felülmúlni a hatalmas sikereket megért elődöt. A kérdés már csak az marad, hogy a menetrendszerűen következő folytatás miben lesz képes felülmúlni elődjét a Pacific Assaultot... őszintén szólva, egyelőre elképzelni sem tudom!

Sasa



A Medal of Honor Pacific Assault azon kevés játékok közé tartozik, amelyek szinte az elejétől a végéig a monitor elé szegezik a játékost. Nincs megállás, nincs pihenés, csak addiktív játékmenet!

95%

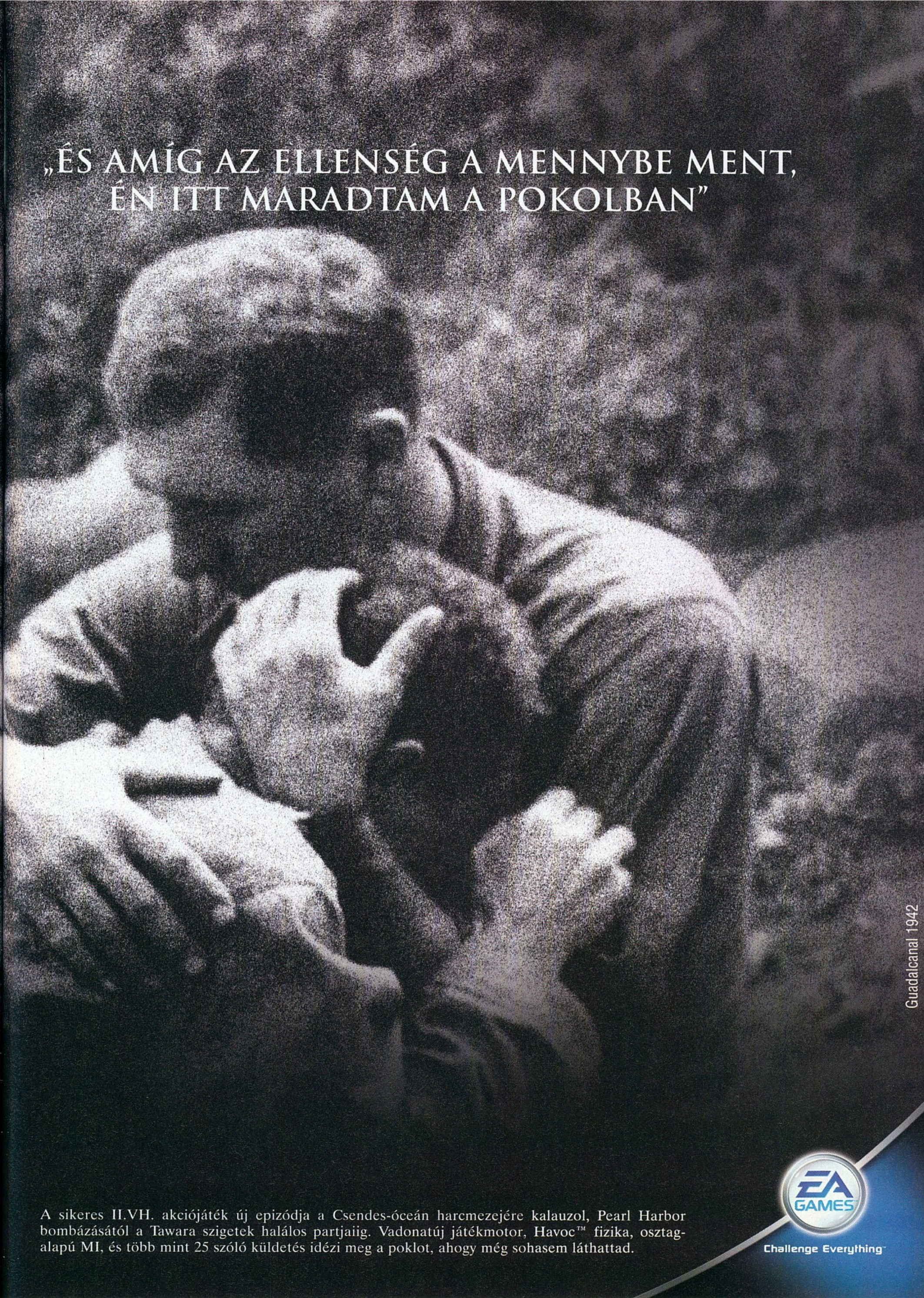
grafika	23/25
zene	15/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

\+ nagyszerű hangulat
\+ végre van történet!
\+ változatos pályatervezés
\+ eddig a legszebb világháborús FPS
– apró programhibák

Call of Duty 92%
Medal: Allied Assault 94%
Men of Valor 84%

Minimum gépigény: P4 1.5 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 3 GB HDD

© 2004 Electronic Arts Inc. Az Electronic Arts, EA, Medal of Honor Pacific Assault, You Don't Play, You Volunteer, Challenge Everything, EA GAMES és az EA GAMES logo az Electronic Arts Inc. védjegye vagy bejegyzett védjegye az Egyesült Államokban és/vagy egyéb országokban.
A Medal of Honor az Electronic Arts Inc. védjegye vagy bejegyzett védjegye az Egyesült Államokban és/vagy egyéb országokban video- és számítógépes játékok területén. A GameSpy és a "Powered by GameSpy" arculat a GameSpy Industries, Inc. védjegye. Minden jog fenntartva.
Minden más védjegy a hozzá tartozó birtokos tulajdonát képezi. Az EA GAMES™ az Electronic Arts™ márkaneve.


„ÉS AMÍG AZ ELLENSÉG A MENNYBE MENT,
ÉN ITT MARADTAM A POKOLBAN"
Guadalcanal 1942
A sikeres II.VH. akciójáték új epizódja a Csendes-óceán harcmezejére kalauzol, Pearl Harbor bombázásától a Tawara szigetek halálos partjaiig. Vadonatúj játékmotor, Havoc™ fizika, osztag-alapú MI, és több mint 25 szóló küldetés idézi meg a poklot, ahogy még sohasem láthattad.
EA GAMES
Challenge Everything™

Need for Speed Underground 2

fejlesztő: ea blackbox kiadó: ea games web: www.eagames.com

i **A mindössze hat éve létező vancouveri székhelyű stúdió első játéka az NHL 2K (Dreamcast) volt, azóta viszont felvitte az isten a dolgukat, mert olyan fejlesztéseket kaptak az EA-tól, mint például az NHL 2004, az NFS: Hot Pursuit 2 vagy az NFS Underground.**

Nyugodtan leszögezhetjük: az Electronic Artsnál nagyon értenek a dolgukhoz. Mindig átlagon felüli, gyakran kiváló játékokat készítenek; amelyeket csupán forgalmaznak, azokat is remek érzékkel válogatják ki; színvonalas helyi irodákat tartanak fenn; a cég körül nincsenek botrányok; az újságok lapjaira jóformán csak akkor kerülnek fel, ha épp felvásárolnak egy stúdiót, vagy valamelyik játékuk sokadik hete vezeti az eladási listákat – szóval árad a profizmus. Íme, ennek a profizmusnak az újabb bizonyítéka...

Nagyjából

Az egy évvel ezelőtt megjelent Underground óriási sikerét látva biztosak lehettünk abban, hogy a Need for Speed-széria egy időre bizonyosan ebbe az irányba fog eltolódni – és mivel nyakunkon a karácsonyi szezon, menetrendszerűen megérkezett a folytatás. A bevezetőben említett hozzáértés az Underground 2 esetében is tapasztalható, hiszen a vásárlók millióival nem tehették meg, hogy egyszerűen csak leporolják a régi játékot, és lényegében ugyanazt kiadják még egyszer, a második rész így teljes átalakításon ment keresztül. A legnagyobb újítás, hogy ezúttal nem előre meghatározott játékmenetet kell végigvinnünk, hanem Bayview-ban, egy kitalált városban száguldozhatunk fel-alá, s utunk során vehetünk részt a versenyeken. Összesen kétszáz kilométernyi úthálózatot baran-

Még nem tudják, hogy esélytelenek

golhatunk be, ami bizony nem kevés: a több részre osztott település jókora helyet foglal el a térképen. Eleinte persze sok kereszteződés le van zárva, a városnak csak egy kis része bejárható, de ismerkedésre kiválóan alkalmas. Ismerkedni pedig kell,

■ **Ebből a képből nem jön le, hogy a Hummer eredetileg katonai jármű volt...**

mert sok átszabás történt az első részhez képest. Az átalakított menü szerintem nagyon jól sikerült, minden a helyén van, de ami még fontosabb: az autók sokkal szebben mutatnak, hiába nem mozgás közben látjuk őket. A zenék is kicserélődtek, de a kétféle stílus, tehát a rock és a pop maradt – konkrét műfajokat nem merek írni, mert lövésem sincs a témához, viszont Snoop Dogg neve még nekem is ismerősen cseng; az EA felkérésére ő készítette a játék főcímzenéjét (a Doors egyik slágerét dolgozta fel). Christopher Lawrence-ről és a SpiderBaitről életemben nem hallottam, de a Rush Hour, illetve a Black Betty című számuk lett a kedvencem.

A menüben barangolva újabb felfedezéseket tehetünk. A grafikai lehetőségekben még jobban elveszhetünk, de ha átlagos géppel rendelkezel (2 gigás proci megfejelve legalább GeForce 4-gyel), annyira nem érdemes belemélyedni, majdnem mindent maximumra húzhatsz, egyedül az FSAA-nál kell engedményt tenned a tökéletes futás oltárán. Cserébe tényleg valóságos világvárosban érezheted magad: a belváros elkápráztat csillogásával (szökőkutak, fénycsövekkel megvilágított épületek, a kaszinó ragyogása, a kirakatok részletessége, a közvilágítás olyan hangulatot teremt, mint eddig még soha), a kertvárosi rész a nyugalom megtestesítője (milyen jó lesz majd száguldozásunkkal felbolydítani az itt élők életét). Az autópálya szövevényes, mint a benzinár alakulása, a repülőtérnek egy hátránya van, hogy marha sokat kell odáig furikázni, a lepukkant környéken autózva meg már-már azon veszem észre magam, hogy idegesen pillantok jobbra-balra, azt keresve, mikor akarnak kirángatni a felspécizett csodaautómból. Ezzel gyakorlatilag össze is foglaltam, mivel töltöm meg a következő oldalakat, következzen hát a részletezés!

["Nincs mese: a száguldozós, szimulátornak látszani nem akaró autóversenyek műfajban új király született!"]

Törni vagy nem törni?

Néhány autót a karrier elkezdése nélkül is ki tudunk próbálni, mint például a Mitsubishi Lancer Evo VIII-at. A rallypályákról ismert csúcsjárgányt némi tuninggal is elláthatjuk, de az igazi fejlesztés természetesen a bajnokságban tárul elénk. Ezen kívül eleinte csak „tucatautók" közül válogathatunk, mint pl. Peugeot 206, Ford Focus ZX3, '87-es évjáratú Toyota Corolla, '92-es Nissan 240SX, Mazda Miata MX-5, Hyundai Tiburon GT, Nissan Sentra. A kicsit komolyabb autók később következnek (Audi A3, Cadillac Escalade, Lincoln Navigator, Hummer H2,

■ **Tasi durván alázza a mezőnyt**

VW Golf GTI, '98-as Toyota Supra, Pontiac GTO, Mazda RX-8, Mitsubishi Eclipse GSX, Lexus is300, Toyota Celica GT-S), míg az igazi nagyágyúk közé az Audi TT, a jövő évi Ford Mustang GT, az Infiniti G35, a Mazda RX-7, a Mitsubishi 3000 GT, a Nissan 350Z, a Nissan Skyline R34 GTR és a Subaru WRX STI tartozik. A lista a Honda Civickel, az Acura RSX Type S-sel, a Peugeot 106-ossal és a Vauxhall Corsával teljes – az előbbi kettő csak az amerikai, utóbbi kettő pedig csak az európai változatban lesz jelen.

A Quick Race opcióban kezdetben csak a sétakocsikázásnak (Free Run) van értelme, az egyéb játékmódok pályái jórészt még zárva vannak. Az első megtett méterek után egyből feltűnik, hogy az autó sokkal jobban, azaz életszerűbben viselkedik, mint az előző részben (persze a beállításoknál a stabilitást legyetek szívesek kikapcsolni: higgyétek el, jóval nagyobb lesz a játékélmény). Nem azt mondom, hogy akár csak a Porsche Unleashed magasságaiba emelkedünk, de bizony meglepett, hogy a körülményekhez képest mennyit fejlődött az irányítás. A tesztelés közben kötelező jelleggel az első Undergroundot is feltelepítettem, és nem akartam elhinni, hogy egy évvel ezelőtt nem sok kivetnivalót találtam a sínen autózásban... Most már belátom: abban az időben erről volt szó, különösen a második rész fényében. Itt nincs ilyesmi, el kell találni a kanyarodás sebességét, különben túlcsúszol, vagy

RACHEL

Az Underground 2-ben egy igazi híresség is a segítségünkre van, Brooke Burke szupermodell, különféle magazinok állandó címlapszereplője. A 33 éves amerikai szépség az eddig

■ **itt nem szupermodell**

120 országban sugárzott Wild On c. utazási műsorból is ismerős lehet. A játékban Rachel szerepét formálja meg, aki illegális versenyszervezéssel foglalkozik, de SMS-ek formájában hasznos tanácsokat ad, valamint tájékoztat a megnyert tuningfelszerelésekről is.

JUICED ELHALASZTVA

Az Underground 2 legnagyobb ellenfelének kikiáltott Juiced eredetileg idén novemberben az Acclaim kiadásában került volna piacra, de a cég csődje miatt sokáig a projekt jövője is

Megéri a halasztás?

kérdéses volt. A már demóval is rendelkező játékot végül a THQ karolta fel, és egyben 2005 nyarára halasztotta a megjelenését... A játékostársadalom ezt igen rossz néven vette, hiszen a program olyan tulajdonságokkal rendelkezett, amivel a nagy vetélytárs nem: szimulátor-jelleg, sérülésmodellezés, és ötvennél is több autótípus, köztük a sokak által hiányolt amerikai muscle carok.

a megemelt járdát kapod telibe. Nagy baj ekkor sincs, ugyanis a kocsik nem sérülnek, emiatt annyiban csalni is lehet, hogy a kanyarokat mandinerezéssel is beveheted. A játékosok körében visszatérő probléma, hogy törjenek-e az autók, vagy sem. Szerintem inkább ne, gyorsan mondok három indokot is: 1. sokkal többe kerülnének az autólicencek (bár ez minket kevéssé érdekel), 2. néhány gyár egyszerűen nem adná meg az engedélyt az autója szerepeltetésére, 3. az Underground sorozatba nem illene bele, hogy még a járgányok sérülésére, romló vezethetőségére, javítására is ügyelni kelljen, ez így már túl bonyolult lenne.

A műszerfalas nézetet ellenben tudnám díjazni, csakhogy ez a kameraállás ezúttal is kimaradt (van egy olyan sejtésem, hogy a jövőbeni Need for Speedekben sem fog visszatérni). Van viszont egy új látószög, mégpedig a motorháztetős – de nekem a hátsó kamera a favorit, pedig ezt a nézetet amúgy ki nem állhatom. Most viszont állandóan innen hajtok, ez adja vissza legjobban a játék hangulatát...

Tuningbetyár

...azt a hangulatot, amit minden összetevő a magasba emel. A grafikai újítások ugyan nem számottevők, mégis káprázatos látvány tárul a szemünk elé. A város minden pontja aprólékosan kidolgozott, ha van kis időd, és meg tudod állni, hogy a karrier mód rohanása a hatalmába kerítsen, szép lassan kocsikázz végig az utcákon, nézz be minden bokor mögé, kanyarodj be a sikátorokba, és úgy érzed, mintha tényleg egy igazi városban járnál. Időnként elered az eső (végre megtudtuk, mitől csillog annyira az aszfalt), ezáltal a fények még őrületesebb táncba kezdenek, a felhőkarcolók szinte agyonnyomnak. Az a pillanat most is előttem van, amikor egy kanyargós úton először jöttem le a hegyről, és hirtelen elém tárult az egész város; fényképeken látni ilyet (ha a térképet az M gombbal bekapcsolod, fentről-balról gyere a városközpont felé). Azért is érdemes szép lassan végigjárni az utcákat, mert számtalan levágási lehetőséget fedezhetünk fel, amelyeket használva egyrészt időt nyerhetünk, másrészt szinte mindegyik rövidítés tartogat valamilyen meglepetést: pénzjutalmat (elég gyakori), titkos versenyt, esetleg boltot. Boncolgassuk ezt is kicsit! A pénzjutalom azért fontos, mert hozzácsaphatjuk a versenyzésünkért kapott összegeket tartalmazó kasszához, amiből megvehetjük a tuningfelszereléseket. Az autók nem kerülnek pénzbe, de amikor kiválasztasz egyet, azt is fejleszteni kell, mint az addigi szemed fényét. Ha kocsit váltasz, előző kedvenced nem vész el, megy a garázsba, és ha kedved tartja, bármikor előveheted, és folytathatod vele a karriert (egyszer előfordult, hogy egy driftes feladatot sehogyan sem tudtam teljesíteni az akkori autómmal, de visszaültem a jó öreg Nissan 240SX-be, és könnyedén vettem az akadályt; ilyen különbségek vannak az autók között!). Azért írtam, hogy fejleszteni kell, mert e nélkül egy idő után nem lesz esélyed a győzelemre, ami viszont elengedhetetlen, hogy kipipálhasd az adott versenyt. A tuningolás alaposan át lett szabva, ráadásul az újfajta játékmenetből adódóan máshogyan is kell elképzelni, mint az első részben. Akár egyesével is megvehetjük a kiszemelt cuccokat, de csomagban kapunk 10-20% kedvezményt. A térképen teli körök mutatják a műhelyeket, amelyekhez el kell autóznunk, hogy vásárolni tudjunk. Világoskékkel az autókereskedést jelölik, zölddel a Body Shopot, ahol külsőleg csinosíthatjuk kedvencünket. Az előző részben megismert optikai tuningok közé tartozik az első és hátsó lökhárító, a hátsó szárny, a küszöb, a motorháztető, a tetőnyílás, a felni és a kipufogó – míg újdonságként találunk egyedi visszapillantókat, karbonszálas alkatrészeket és a kasztni oldalára felhelyezhető kiegészítéseket. Ha sötétkék kört látunk, ott a motortuning műhelybe léphetünk be, ahol erőt adhatunk paripánknak (kedvenceim a Suzukik, VW Polók, Corsák és társaik, amelyek kívülről úgy néznek ki, mintha mindjárt felszaggatnák az aszfaltot, hátul meg ott virít az 1.0-s felirat...). Van itt motor, kipufogórendszer, üzemanyag-ellátás, turbó, nitro, súlycsökkentés, fék, felfüggesztés, tehát a jól ismert dolgok – viszont az utolsó menüpontban mindezeknek a hatásosságáról meg is győződhetünk, ugyanis egy fékpadon mérhetjük le a főbb jellemzőket: gyorsulás, végsebesség, nyomaték és teljesítmény. Az első három egyértelmű, némi fennakadás az utóbbival van, mert a hivatalos mértékegységben, tehát kW-ban adja meg autónk erejét. Érzésem szerint a programozók itt kicsit elrugaszkodhattak volna a szabálykönyvtől, hiszen a gyakorlatban mindenki lóerőben számol, a kW a legtöbb embernek semmit sem mond. Jómagam is LE-ben tudom az autóm teljesítményét, kW-ban fogalmam sincs (utánanéztem, a kilowattot 1,34-gyel kell megszorozni, így kapjuk meg a lóerő-adatot). A tesztelésen túl finomhangolásra is lehetőségünk van, de a játékmenet során ez nem sokat számít, nem ezen fog múlni az első hely. Ha sárga körös műhelyhez érünk, mindenképpen érdemes benézni, itt igazi finomságokat találunk! Ízlésünknek megfelelően változtathatjuk meg a műszerek kinézetét, a neonok fényét, az ablaküveg, a lámpák és a nitro színét. Különlegesség a hidraulika beépítése (Amerikában nagy divat ez, tudjátok, amikor össze-vissza ugráltatják az autót), az audiorendszer, a spinners (a keréken forog egy dísztárcsa; egyszer láttam ilyet egy terepjárón, hát mit mondjak, nem vagyunk egyformák...), a kettényíló motorháztető és az olló-ajtók. Az ötödik műhely pirossal van jelölve, itt a karosszériától a felniig mindent kipingálhatunk,

arena

NFS Underground

94%

A nagy elöd! Tavaly valósággal letagózta a világot az NFS-sorozat irányváltása. Idén már csak finomítani kellett...

Midnight Club 2

85%

Illegális éjjeli autóverseny: nem érte el az Underground szintjét, de legalább voltak benne rendőrök.

Midtown Madness 2

83%

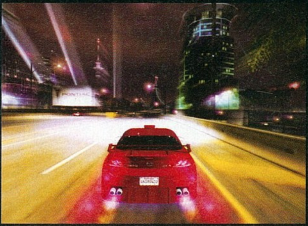
A Microsoft igen kellemes játékában London és San Francisco utcáit járhattuk. Várjuk a harmadik részt!

"A régi alapokra épített tuningolás és a városban való szabad kóborlás ötlete telitalálatnak bizonyult."

Hiába no, tudnak valamit ezek a németek. Az Audi még ilyenkor sem törik!

■ Ez itt egy közepesen gyenge Mitsubishi. Vegyek ilyet karácsonyra...?

valamint a matricákat és a fóliákat is itt helyezhetjük fel féltett kincsünkre. Autónk gyorsaságát tekintve ezeknek nagy haszna nincsen, de minden megvásárolt alkatrésszel növekszik a hírnevünk, ami elengedhetetlen a következő szintre lépéshez.



■ A nitro szokásos vidám effektje

Kinek a pap, kinek a paplan

A játékmódok nem estek át ilyen nagy változtatáson, csupán finomították rajtuk. Bizonyára sokak számára örömteli, hogy kikapcsolhatjuk a mesterségesen előállított szoros versenyeket, így már nem kell elviselnünk a gép szemérmetlen csalását (a Catch Up opciót kell off állásba tenni). A térképen színes karikákkal jelölt versenyzési módok között megtaláljuk a régihez hasonló Circuitet (a városban körpályák vannak kialakítva, három ellenféllel) és a Sprintet (mint az előző, csak itt A-ból B-be kell eljutni). A Driftnél nagy újítás, hogy most már nem csak zárt pályán rendezik ezeket a versenyeket, hanem kint a forgalomban is – akár dimbes-dombos útszakaszon –, jelentősen megnehezítve ezzel a dolgunkat. Másik kedvencem, a Drag is jobb lett: a pályák sokkal változatosabbak, komoly kanyarulatokat is találhatunk, és nagy sebességnél akár annyira beszítálhat az autó, hogy nem bírjuk egyenesben tartani. Új elem a Street X (általában garázsokban vannak kialakítva körpályák, éles fordító jellemző rájuk) és az Underground Racing League, ahol zárt versenypályán kell a legjobbnak lennünk. Vannak még speciális, szabadon választható kihívások is. Az egyik a városban császkáló ellenfelek leszólítása. Narancssárga nyíllal vannak jelölve, rátapadsz az egyikre, melléérsz, és az F1 billentyű lenyomására megkezdődhet a hajsza. Kettős cél van: nem szabad 300 méternél jobban lemaradni tőle, viszont ha te vagy elöl, te menekülsz, ezt a távolságot kell elérned. A pénznyeremény nem fog a mennyekbe repíteni, de időnként jó így kikapcsolódni. A másik kihívás sokkal többet hoz a konyhára, és szerintem könnyebb is. Előremeneteled jutalmaként időnként felkerülhetsz magazinok címlapjára, ehhez mindössze azt kell tenned, hogy a térképen sárga csillaggal jelölt helyről indulva meghatározott időn belül érj a célállomásra. Nagy zsetont lehet még szakítani a szponzorált versenyekkel is, annál is inkább, mert a feladatok összeállítását bizonyos fokig te határozhatod meg (ha nagy drift-bajnok vagy, olyan szponzori szerződést válassz, ahol ezek a versenyek vannak többségben). A városban titkos futamokon is indulhatsz. Ezek a helyek nincsenek jelölve a térképen, és elég nehéz őket megtalálni, mert csak kis villogó ikon jelzi őket, de ezért kell minden bokor mögé benézni (a rejtett műhelyek nincsenek ennyire eldugva, a shopra jellemző színű lámpafényeket kell keresni az út mellett). Tulajdonképpen egyik sem nehéz, csak legyen elég nitród! Ezt egyébként az utcán járva farolással, tolatással, a hidraulika használatával, pályaröviditéssel és egyéb mutatványokkal folyamatosan töltheted, de a szint csökkenhet is, ha karambolozol egy szembejövővel (jut eszembe: hiába gyönyörű a játék, a grafikára a forgalomban résztvevők csúnyasága miatt nem adtam maximális pontszámot). Viszont a hangok megérdemlik a legfelsőbb jelzőket, olyannyira tökéletes munka. A motorhangok kiválóak (a tuningolás során egyazon autónál folyamatosan változik is), az elsuhanó tárgyak zaja, a kerékcsikorgás, a visszaváltás, a nitrós gyorsítás hihetetlen hangulatot teremt. Az sem utolsó szempont, hogy van végre használható (tehát szerkeszthető) visszajátszás. Igaz, menteni nem lehet, de ami késik, az nem jön időben.

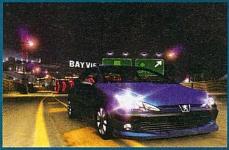
Ötletroham

Zárásul mit is mondhatnék? Megszületett az év legjobb arcade autós játéka: minden részletében az újítás szándéka fedezhető fel, ennélfogva az összhatás is a várakozásoknak megfelelő. Nem azt mondom, hogy mindenkinek tetszeni fog, mert ez egyébként is lehetetlen. Aki a sorozat tagjai közül a Porschét tartja a legtöbbre, nem fog hanyatt esni az Underground 2-től, de akinek tetszett az első rész, a másodikkal tökéletesen meg lesz elégedve. Egy dolog azonban szerintem hiányzik, mégpedig a rendőrök jelenléte. Na nem mintha amúgy nem tudnék meglenni nélkülük, de a játékban elférték volna. Nem is kellene állandóan jelen lenniük, csak amikor a városban egyik helyről a másikra autókázunk. Ilyenkor szabálytalanságokért, gyorshajtásért büntethetnének, csökkentve a pénzünket – így lenne a programban még egy csavarintás, amire figyelnünk kellene. Majd esetleg az Underground 3-ban. Szóval akkor egy év múlva veletek újra ugyanitt...?

Tasnádi Zoltán

TUNING

Egy ártatlan kis Peugeot 206 GTI 6,32 mp-es gyorsulással, 200 km/h-s végsebességgel és 138 lóerővel.



■ A széria-autó...

Ugyanez a 206-os némi tuninggal 250 LE-t tud, 4,21 mp alatt van százon, és 285 a vége, de a csúcsalkatrészek feloldásával még ezen is lehet javítani.

■ ...és a tuningolt!

93%

grafika	24/25
zene	15/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

\+ Hajnalokig tartó játékkedv
\+ Sok újítás
\+ Nagyszerű hangeffektek

– Rendőrök hiánya
– Magas ár

NFS Underground 94%
Midnight Club II 85%
Test Drive 6 48%

Minimum gépigény: P3 933 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

Men of Valor

FEJLESZTŐ: 2015 KIADÓ: VIVENDI WEB: WWW.MANOFVALORGAMES.COM

1998-ban, Oklahomában született meg a 2015 stúdiója, s bár azóta mindössze három játékot produkált, mégis ismerik a nevét azok is, akiket a számítógépes játékok többsége hidegen hagy. A Sin kiegészítő lemezével tették le a névjegyüket, majd 2002-ben a Medal of Honor: Allied Assaulttal partra szálltak, és eltaposták minden ellenfelüket.

Végre! Ugyan nem olyan tökéletességgel, ahogy a klasszikus Medal of Honor alkotóitól vártuk volna, talán nem mindenkinek a szája íze szerint, de végre sikerült megfogni a vietnami háború témáját egyszemélyes akciójátékban is. A Men of Valor nem a rosszemlékű konfliktus újabb meggyalázása, a lehetőségekhez mérten hű képet ad Vietnamról, közelebb hozza azt, ennek ellenére piacképes. Az időzítés azonban kényes. Ha a megjelenés nem a csapat egykori sikerének új kezekbe került folytatásával, a Pacific Assaulttal, s még kevésbé a Half-Life 2-vel esne egy időbe, már a bevezetésben biztosítanék mindenkit, aki szívesen tölti az idejét háborús FPS-ekkel, hogy itt jó helyen lesz a pénze. Így azonban csak a részletekért felelhetek, a konklúziót mindenki vonja le maga!

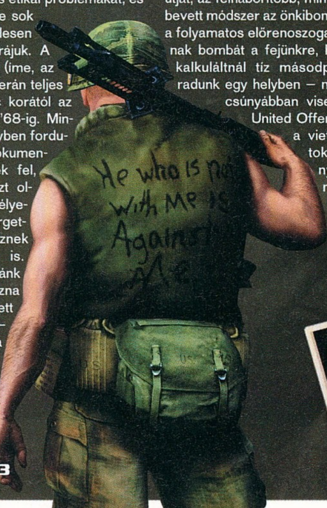
Járt utat járatlanért...

Általános hozzáállás, a történet terén legalábbis, de az eddigi példák után feltétlen érdemes azt a bizonyos járt utat elhagyni, s a 2015-nek van is tehetsége hozzá, hogy még járhatóbbat találjon. A sztereotip vietnami hangulatra (telve vagyunk békevággyal, de ha már ide küldtek minket, mély szippantás, be a rockot, aztán gyilkoljunk, mint a vadállatok) a játék a megszokottnál sokkal kevésbé játszik rá. Kevésbé harsányan, semmit sem túlhangsúlyozva, de picit mélyebbre hatolva nyúl a témához, és ez roppant szimpatikus. Nem fejtegeti túl a háborúval kapcsolatos etikai problémákat, és nem rendez tragédiát – de sok kérdést pedzeget, és hitelesen egyszerű válaszokat ad rájuk. A történet egy afroamerikai (ime, az első kényes kérdés...) veterán teljes karrierjén végigivel, újonc korától az őrmesteri rangig, '65-től '68-ig. Minden helyszínváltást – s egyben fordulópontot a háborúban – dokumentumfilm-részletek vezetnek fel, emellett a küldetések közt olvasható levelek egy személyesebb történetszálat is görgetnek, melyet aztán átvesznek maguk a küldetések is. (Öcsénket beszéljük rá apánk kérésére, hogy a mihaszna haverjaival való lógás helyett tegyen valami hasznosat – ez olyan jól megy, hogy a finálében vállunkon menekíthetjük vissza a félholt, átlyuggatott testét a bázisra. Szerelmi szál szerencsére nincs.)

A légifölényünk nyomasztó

...el ne hagyj...

El ne hagyj, ha azt már kipróbáltad, és jó helyre vitt! A Medal of Honorral kipróbált út a 2015 csapatát az FPS stílus trónjára ültette, s a Men of Valor játékmenetének alapjai sem térnek el tőle gyökeresen. Többnyire csapatostul haladunk, s nem a fegyverek és ellenségek, hanem az elénk tárt szituációk válnak egyre durvábbakká. A stílushoz hozzátartoznak a kezdetekkor még ámulatba ejtő, a Far Cry után azonban egyre nehezebben viselhető, előre megírt forgatókönyv alapján zajló jelenetek is. Szabadságunkat script-rengeteg szorítja össze, önálló feladatmegoldó készségünknek szűk mozgástér szab gátat. Remek eszköz a szűkítésre az ugrás lehetőségének hiánya – igaz, a bejárható területet sokszor láthatatlan falak határolják. De talán jobb is így: ha egy vietnami tengerészgyalogosnak pár keresztbe tett gally állná útját, az felháborítóbb, mintha semmi... A másik bevett módszer az önkibontakoztatás elfojtására a folyamatos előrenoszogatás. Ugyan nem dobnak bombát a fejünkre, ha a designerek által kalkuláltnál tíz másodperccel tovább maradunk egy helyben – mint az e téren a legcsúnyábban viselkedő Call of Duty: United Offensive esetében –, de a vietkongok távoli bozótokból eregetett töltényei addig mardosnak, amíg rá nem jövünk: jobb lenne szétlőni a fejüket, mint nézelődni.



Ez a fajta játékmenet még különösebben fejlett mesterséges intelligenciát sem követel. Elég, ha csapattagjaink hűen szimulálják a valójában a mi totyogásunkhoz igazított taktikus csapatmozgást, néha lelőnek egy-két közeli vietkongot, de meghalni csak akkor hajlandók, ha a script azt mondja nekik. Az ellenfeleket is inkább előre tárolt parancsaik ugrasztják ki a bokorból, mintsem saját eszük, s ha megvédi őket valami a golyóinktól, az nem saját fifikájuk, hanem a fejlesztők által kifundált, ala-tomos játéknehezítő rutin (vagy programhiba). Gondoljatok olyasmire, mint a kizárólag a szomszéd ház legfelső emeletén lévő gránátvetővel, 45°-os szögben rálőve elpusztítható (azaz gyakorlatilag sérthetetlen) ellenfelek. Ezt a sokszor elátkozott, „márpedig úgy csinálod, ahogy én elgondoltam, mert úgy filmszerű az akció" felfogást tetézik a játék vége felé egyre borzasztóbban burjánzó bugok, amelyek az ellenfeleket nem egyszer engedik például átlőni a falon...

Ez most úgy hangzott, mintha nem lennék híve az ilyen játékmenetnek, pedig komolyan gondolom, hogy egyelőre ez a lehető

Ki? Hol?

Ha felmerülnek benned a következő kérdések: „Akkor nem a Medal alkotói készítették a Call of Dutyt?" „Hogy kerülnek ezek Vietnamba?" „Miért nem csinálta egyikük sem a Pacific Assaultot?" – az teljesen jogos. A 2015-ből kivált a(z állítólagos) „kemény mag" és új céget alapított Infinity Ward néven, és létrehozta a Call of Dutyt, ami sokaknak tetszett, így az Activisionnek is – a kiadó tetszését nyomatékosítva azóta szőröstül-bőröstül megvette az egész fejlesztőcéget. Hogy miért Vietnam? A 2015 nem akart leragadni a II. világháborúnál. Talán ez volt a vízválasztó. A harmadik kérdésre az a válasz, hogy az EA-nál ez így megy. Ha megkaparint egy jó alapnak bizonyuló sikerjátékot, azt minden áron folytatja. Ha kell, tízmilliókat költ rá, ha kell, több száz embert állít rá a projektre, de tűzzel-vassal kiharcolja, hogy az a bizonyos folytatás legalább annyira jó (vagy legalább annyira eladható) legyen, mint az elöd volt.

Ilyen helyzetekben nem vigasztal, hogy otthon tüntetnek a háború ellen.

legmegfelelőbb út Vietnam hangulatának közvetítésére. A túlkapások mellett akadnak helyes új húzások is a játékban, mint például a lassan szintén alappá váló mentéshiány. Meggyőződésem, hogy ez háborús játékban teljesen helyénvaló – másképp még ennyire sem lehetséges átélni azt a félelmet, amit egy igazi katona egyetlen élete elvesztése miatt érezhet. Részben ebből fakadóan kialakulnak ugyan a játékban pontok, ahol akár órák is eltelhetnek, mire sikerül átlendülni a nehéz részeken, de a vietnami dzsugelben sok olyan szemétkedésen felül lehet emelkedni, sőt helyzethűségként lehet őket értelmezni, ami más környezetben határozottan türhetetlen lenne. De ha ez a teória nem elfogadható, a 2015 akkor is kárpótol, először is kitűnő térképekre építkező, de csuda élvezetes és izgalmas játékmódokat felvonultató, kaszt-alapú multiplayerrel, s azon túl valami még fontosabbal, valami olyasmivel, amit előtte még senkinek nem sikerült létrehoznia.

> "Nem rossz, nem rossz, de a Medal-utódok között a Pacific Assault és a Call of Duty mögött csak a harmadik"

...csak ha érdekes helyeken vezet ...

Legalább annyira, amennyire Vietnam földje lehet érdekes európai ember számára! A küldetések helyszínei – amennyire mi azt innen meg tudjuk ítélni – a lehető legszélesebb skáláját ölelik fel a vidék biztosította változatos alapanyagnak. Napsütéses tengerpartról bozótos domboldalon át törni be a fülledt dzsungel legmélyére, zuhogó esőben hegytetőről gázolni le a köddel megült folyóvölgybe... Helikopterrel és gyalogosan, nappal és éjjel dúlni fel nyomorgó falvakat, s kiirtani a Hue városát feldúlókat, előkelő körzettől ipartelepen át a történelmi palotáig... Meglepett, hogy a Men of Valor nem rendez nagyjeleneteket – illetve dehogynem, nem is akármilyeneket, csak nem feliratozza a képernyő közepére, hogy „íme, amiről évekig cikkeznek majd, s amitől nagypapa korodban könnyes lesz a szemed", mint anno a Medal of Honor vagy a Call of Duty. Lapulni a sötét, lebombázott vidék krátereiben, várva az ellenséges inváziót, gázolni előre a térdig érő vízben, miközben a fegyverek kerepelését elnyomja a fák mögött becsapódó töltetek zaja, s fényük stroboszkópszerűen világítja meg a gőzölgő lápvidéket. Kétségbeesetten, az orrunkig sem látva, minden méteren halálos golyót sejtve (és sokszor kapva) kutatni dokumentumok után a hírhedt alagútrendszerekben, fejünk felett szálló helikopterekkel rohanni a rizsföldeken, bámulni, ahogy légvédelmi ütegek fénycsikjai szelik át az eget, a tűzszünetben megtámadott bázis lángol körülöttünk, és a hirtelen riasztott katonák alsógatyában próbálják védeni – ezek óriási jelenetek, mégis természetesen simulnak a játék kevésbé emlékezetes részei közé.

Néhány békés másodperc...

Ami igazán megragad, az mégsem egy a felsorolt jelenetek közül, hanem maga a dzsungelharc. Ezt igazán áthatóan itt élhetjük meg először, a játékokban eddig előforduló példa nélküli sűrűségű aljnövényzetnek, melyből sokszor guggolva sem látszunk ki. Fától fáig osonunk, hosszú másodpercekig lapulunk, pásztázunk ellenfelünket keresve, akiről tudjuk, hogy ott van, de nem látjuk, majd hirtelen lövedékek törik át a bozótot, a látószög a földre hull, és a kép elsötétedik...

Apokalipszis már megint

...és legeltetheted rajta a szemed!

Mindezt az Unreal engine hozza létre – a fejlesztőcsapat pedig láthatóan tud bánni vele. Egyes pályákon akadnak ugyan gyenge pontjai a látványnak, de összességében mind a dzsungel, mind a gyérebb növényzetű tájak és városok megállják helyüket. A hangulatnak a gyengébb gépeken az alacsonyabb fps értékek sem tudnak megálljt parancsolni, különösen a DirectX 9 segítségével életre keltett tűz és víz a bámulatos. A karakterekről és animációikról sajnos feleennyi pozitívum sem mondható el. Roppant életszerűtlenek és egyhangúak; minden velük készült átvezető annál komikusabb, minél többen lelnek benne hősi halált. Hasonlóan nehezen dicsérhető az audio szekció, elsősorban a kritikán aluli hangminőség miatt, mely teljesen értelmetlenné teszi a fegyverhangok értékelését, de a robbanások és az egyszerű trappolás között különbséget nem tévő hangmérnök nagyjából ugyanannyira kárhoztatható. A szinkronhangok már egy fokkal magasabb kategóriát képviselnek, és a néha-néha a kor felhozatalából táplálkozó, de többségében szimfonikus zenei aláfestés is egészen elérzékenyíti a katonaszívet.

A 2015 bebizonyította, hogy lépjenek bár ki kötelékéből kulcsfontosságú tagok, váltson bár terepet, a műfajhoz biztosan nyúl, s biztonságos kereteken belül, ha szükséges, meg is újítja. De bizonyítanak még páran ezekben a hetekben – a választás mindenkinek sajátja. Ha kettőre-háromra is futja időből, pénzedből, másodiknak-harmadiknak ajánlani nyugodt szívvel merem.

Lucas Z

grafika	21/25
zene	11/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	13/15

84%

összhatás 4/5

\+
- Igazi dzsungelharc
- De városban is jó
- Eredeti Vietnam-hangulat

–
- Kevés szabadság
- Bosszúért kiáltó bugok
- Frusztráló pontok a játékban

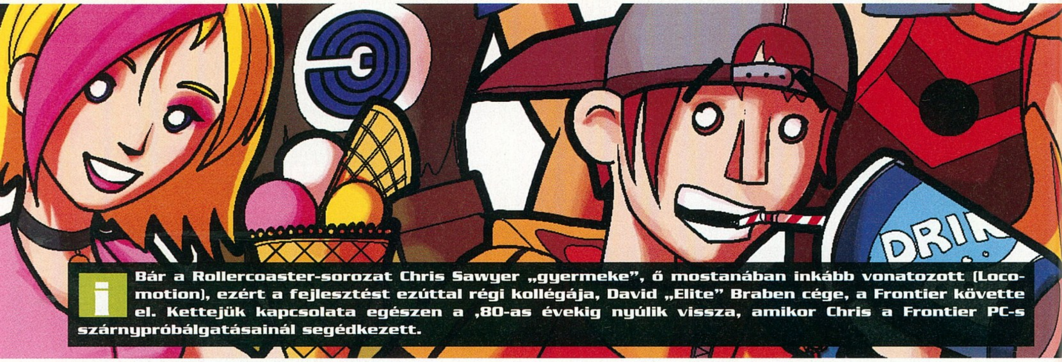
Vietcong 81%
Shellshock Nam '67 70%
Conflict: Vietnam 69%

Minimum gépigény: P3 1.3 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 3 GB HDD

A kapitalista szellem vasútja

Rollercoaster Tycoon 3

fejlesztő frontier developments kiadó atari web www.rollercoastertycoon.com



Bár a Rollercoaster-sorozat Chris Sawyer „gyermeke", ő mostanában inkább vonatozott (Locomotion), ezért a fejlesztést ezúttal régi kollégája, David „Elite" Braben cége, a Frontier követte el. Kettejük kapcsolata egészen a ,80-as évekig nyúlik vissza, amikor Chris a Frontier PC-s szárnypróbálgatásainál segédkezett.

A Rollercoaster Tycoon 1999-es megjelenésével feje tetejére állította a gazdasági menedzser játékok kategóriáját. Népszerűségére jellemző, hogy három teljes évig tanyázott az amerikai top 10-es eladási listán, és bár a folytatás nem hordozott korszakalkotó újdonságokat, arra azért elég volt, hogy a széria eladott összpéldányszáma a hétmilliót is meghaladja. Most, öt évvel az első rész megjelenése után a csúnyácska program a XXI. századhoz méltó külsőt kapott, és 3D-s csillogást-villogást varázsol spártaisághoz szokott menedzser-szemünk elé.

Vidámság a parkban

„Mi a fenének játszana ezzel bárki is, hiszen a vidámpark látogatása, különösképpen a hullámvasutazás, csak valós élményként lehet érdekes! Ráadásul az ilyen üzleti programok iszonyatosan bonyolultak, sok-sok idő kitanulni őket, különben élvezhetetlenek, és ráadásul bűn rondák is!" – óhatatlanul is ilyen és ehhez hasonló általánosítások jutnak az ember eszébe a Rollercoaster Tycoon 3-mal kapcsolatban, de aki látta már a játékot, tudja, hogy ezúttal alaposan meg lesznek cáfolva a sztereotípiák. Azt már elöljáróban szögezzük le, hogy a játék jóval több holmi hullámvasút-szimulátornál (bár tagadhatatlanul ez képezi a leglátványosabb részét), sokkal inkább egy rettentően komplex, mégis könnyen átlátható és élvezetesen játszható gazdasági szimulátorról beszélhetünk.

Úgy tűnik, megy a bolt. Itt az ideje a háromszorosára emelni a beugró árát.

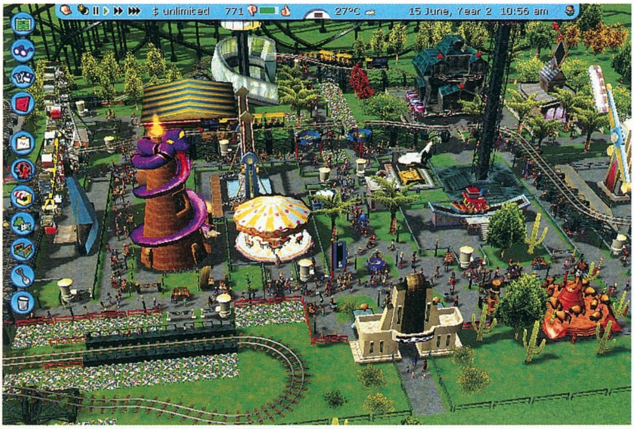
Pár hónappal ezelőtt már értekeztünk egy sort a játékról a közelgő megjelenés kapcsán; javaslom lapozza fel mindenki az előzetes cikket, mert – szinte hihetetlen módon! – az ott elhangzott ígéretek mindegyike beváltásra került! A régi Rollercoaster-hangulat megmaradt, a grafika valóban bámulatossá vált, és a kezelhetőség, az átláthatóság miatt sem érheti szó a ház elejét. Összetettsége ellenére a legfiatalabbak számára is kellő szórakozást nyújt, köszönhetően a vidám színösszeállításnak, a fantasztikusan kinéző hullámvasutaknak, és a rengeteg, változatos kinézetű látogatónak, amitől a játék bohókás hangulatot áraszt (a cikk elkészítését nagyban lassította, hogy ötéves kisfiam állandóan kitúrt a PC elől, mondván, ő most hullámvasutat fog tervezni és punktum).

Mindent a szemnek

Bár a sorozat mindig is remek alapötletével és játékélményével hódított, most mégis a fantasztikus grafikával kezdjük az áradozást. A játéktér tele van élettel: minden mozog, pörög, csillog, zakatol. A különféle stílusok – western, sci-fi, horror stb. – markánsan elkülönülnek egymástól, mind a hozzájuk tartozó játékok, mind a kiegészítő és díszítő elemek tekintetében (így a western környezetbe ranchokat varázsolhatunk, fakerítéssel, lengőajtókkal és kaktuszokkal, míg a sci-fi részleg hemzseg a rakétáktól, lézerektől és futurisztikus növényzettől).

A látogatókat egyedivé, érdekessé varázsoló apró animációk, valamint ruhájuk, nemük, koruk, bőr- és hajszínük, frizurájuk sokszínűsége elképesztő változatosságot biztosít, ugyanakkor élettel tölti meg a park egészét is. Mindehhez hozzájön még a csodás vízeffekt, és az éjszakák-nappalok szemet gyönyörködtetően megoldott váltakozása, világító járművekkel és játékokkal, lámpákkal és kurzorral (ahová mutatunk, ott UFO-kat idéző fényeffekt világítja meg a környezetet), valamint augusztus 20-ákat megszégyenítő tűzijátékkal. Utóbbival komplex látványképeket hozhatunk össze, mivel az egymással összehangolható rakétákat és petárdákat a parkban bárhol elhelyezhetjük. Az összhatást tovább árnyalja a választható zenei aláfestés, amihez akár saját zenéket is importálhatunk. Remek dolog mondjuk a napjaink slágerének számító „Vrei sa pleci dar nu ma, nu ma iei" kezdetű örökbecsű dal ugyan unásig ismételten irritáló, ugyanakkor tagadhatatlanul fülbemászó taktusaira fellőni rakétáinkat.

Persze a sok grafikus csillivilli előbb-utóbb elkerülhetetlenül a teljesítmény rovására megy. Még közepesen erős gépen, messze nem maximális



Ha nem elég vidám a park, osszunk ingyensört a hullámvasút előtt...

részletesség mellett is rendszeresen beszaggat a program, amint tíznél több látványosságot nyitunk meg a látogatók hada előtt – persze lehet, hogy csak az nVidia-tulajokat bünteti így a játék, legalábbis a nyitóképernyőn büszkén felvállalt ATI-szimpátiát hirdet.

Mindent a kéznek

A Rollercoaster Tycoon 3-ban négyféle játékmódot találunk: a remekül használható oktatórészt, ami minden részletre kiterjedően elmagyarázza a parképítés csínját-bínját; a karrier módot, ahol fokozatosan kell felépítenünk minden idők legjobb szórakoztató komplexumát; a „homokozó mód" névre keresztelt szabad játékot, ahol idő és pénzkorlátozás nélkül építhetjük meg álomparkunkat, végül az egyéni módnak hivott negyediket, ahol az általunk kifundált feladatokat, illetőleg az internetről letölthető furmányos próbákat teljesíthetjük.

"Az első két rész hatalmas kasszasiker volt. A harmadik epizód ráadásul már látványos és jó is..."

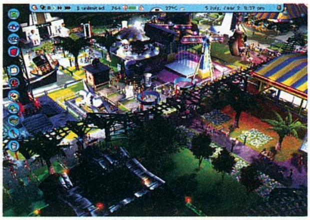
A menü rendkívül letisztult, a megszámlálhatatlan funkció logikusan, egymásra épülve hívható elő. Az átlátható főbb menüpontok apró ikonok csoportjába rendezve a bal oldalon kaptak helyet, az éppen kijelölt elem tulajdonságai a jobb alsó sarokba gyűjtve láthatók, míg a részletes adatok kibe kapcsolható, szabadon elhelyezhető ablakok formájában kerülnek megjelenítésre.

A látszattal ellentétben a játék...

Amiről még nem hallottunk

Az eddigieken felül számos új ötlet járul hozzá a legújabb Rollercoaster sikeréhez. Ezek egyike a szabad kameramozgás, ami végtelenül egyszerűvé teszi a hullámvasutak tervezését és megépítését. Bár a táj alakítása is egyszerűvé vált az új eszközökkel – igaz, a hegyek emeléséhez vagy a völgyek vágásához jó mélyen a zsebünkbe kell nyúlnunk. Néhány más, korábban könnyedén megvalósítható elem is nehezen kivitelezhetővé vált, ilyen pl. az alagutak esete, amire a tesztelés pár napja alatt sehogyan sem birtam rávenni a programot, de olvasgatva a külföldi újságok tesztjeit, nem csak nekem szúrt szemet ez a probléma.

Jópofa dolog a látogatócsoportok megjelenése, amiket rendkívüli mértékben figyelembe kell vennünk, ha sikeres parkot akarunk tervezni. Én például a gyerekek mini-óriáskereke és körhintája mellé mindig tervezek sörös bódét az apukáknak, ugyanakkor az elsősorban tiniknek épített gyomorforgató látványosságok közelébe még csak véletlenül sem raknék büfét. A nagyobb beleélés végett saját látogatókat tervezhetünk magunknak, akiket aztán figyelemmel kísérhetünk (mit szeretnek, hova nem mernek felülni stb.). A visszajelzésekre egyébként is nagy figyelmet kell fordítanunk, hiszen nem biztos, hogy elsőre sikerül létrehoznunk mindenki Neverlandjét. A látogatók és a hullámvasutak tervezése mellett egyedi épületeket is létrehozhatunk, ha nem lenne elég az alapból rendelkezésre álló számtalan házikó.



...nem csúnya és nem bonyolult!

Remek újítás a „ghost car", amellyel kockázat nélkül letesztelhetjük hullámvasút-látványosságunk működőképességét és biztonságát. Természetesen hagyományos próbaüzem is rendelkezésre áll, komplett kiértékeléssel (hullámvasút-ügyben nekem valahogy mindig az „elképesztően izgalmas" kategóriát sikerült összehoznom). Jó még az „autocomplete" funkció, ami megpróbálja befejezni helyettünk a félbehagyott hullámvasutat, bár némi gyakorlás után már nem igazán fog tudni újat mutatni számunkra. Újdonság még a VIP látogatók megjelenése, akiknek általunk meghatározott sorrendű körutazást állíthatunk össze.

Toldás-foldás

A harmadik részben végre javult a munkások útvonalának kijelölési funkciója, pontosan meghatározhatjuk – és meg is kell határoznunk – számukra a tennivalókat: mit és mikor ellenőrizzenek és javítsanak. Sajnálatos módon azonban a funkció – a látogatók útkeresésével egyetemben – nem működik 100%-osan. Sokszor előfordul, hogy emberkéink elakadnak, és egyáltalán nem, vagy csak igen lassú és bonyolult módon közelítik meg céljukat.
Ha már a hibáknál tartunk, meg kell említeni a nagyritkán jelentkező, de annál bosszantóbb fagyást, az oly gyakori grafikai hibákat is, ám ha minden igaz, mindezeket és még számos pár apróságot kijavít az alig fél órája kiadott frissítés (DVD-mellékletünkön megtalálható!).

Záróra

Bár parkunk akár éjjel-nappal nyitva állhat, a cikk lassan véget ér. Remélem, sikerült elhitetnem a kétkedőkkel (hiszen a korábbi részek rajongói már feltehetően hatalmas RC3-vidámparkokkal rendelkeznek), hogy remek gazdasági szimulációról van szó, ám a kevéssé elhivatott, vagy más stílust támogató játékosokat is képes megfogni remek hullámvasút-modelljeivel. A kezdetben kicsi, kevés pénzzel beindított parkunkat fokozatosan növelve, minden korosztály igényeit kihasználva, valamint általános jó hangulatukra ügyelve kell bővítenünk, kedvünk szerint akár olyan részletekbe is beavatkozva, mint a büfében árult hamburger ára, vagy a parkot körbejáró kisvonat menetrendje.

JuliuS

grafika	23/25
zene	11/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

89%

\+ - Összetettsége ellenére átlátható
- Műfajában sosem látott 3D-s motorral van felszerelve.

– - Patch nélkül szinte játszhatatlan
- A műfajban szokatlanul magas gépigény

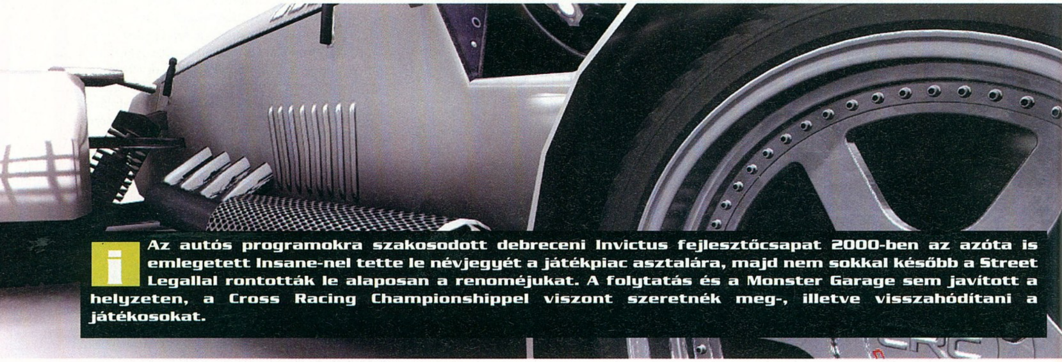
Rollercoaster 2 75%
Theme Park World 84%
Zoo Tycoon 79%

Minimum gépigény: P3 733 MHz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 250 MB HDD

Magyar útra magyar programot!

Cross Racing Championship

fejlesztő invictus games **kiadó** digital reality **web** www.crc-game.com



Az autós programokra szakosodott debreceni Invictus fejlesztőcsapat 2000-ben az azóta is emlegetett Insane-nel tette le névjegyét a játékpiac asztalára, majd nem sokkal később a Street Legallal rontották le alaposan a renoméjukat. A folytatás és a Monster Garage sem javított a helyzeten, a Cross Racing Championshippel viszont szeretnék meg-, illetve visszahódítani a játékosokat.

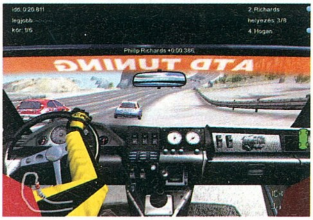
Hazai fejlesztésű játékról írni mindig hálás és hálátlan feladat is egyben. Hálás azért, mert számunkra is öröm, ha magyar fejlesztést mutathatunk be, majdhogynem sajátunknak érezzük – viszont éppen ezért hálátlan is, mert ha korrektek akarunk lenni, meg kell említenünk a hibákat is. Kicsit talán finomabban, nem olyan kíméletlenül, mint egy külföldi, kvázi „idegen” játék esetében, de a szavahihetőségünk érdekében nem szabad elhallgatni a negatívumokat…

Fejlesszünk!

A zord bevezetéstől nem kell megijedni, a Cross Racing Championship ugyanis tartogat kellemes meglepetéseket. Már maga az alapötlet szokatlan (gondban is voltam az értékelődobozban a három hasonló kategóriájú játék felsorolásakor), mert egy programon belül találkozunk autocrosszal (kizárólag földes pályák), off-roaddal (terepen zajló verseny), rallycrosszal (vegyes útviszonyok, pl. aszfalt-murva), rallyval és pályaversenyzéssel.

Az autókat illetően is széles a skála, gyakorlatilag minden fajtát megtalálunk, ami ezeken a pályákon elő szokott fordulni. Hivatalos megnevezésekkel ugyan nem találkozunk, de a Ford Focusra, az Audi Quattróra és a BMW M3-ra egyértelműen rá lehet ismerni, a terepjáró (talán Mitsubishi), a pick-up, a buggy, a nyitott sportautó meg adja magát. A nyolcadik, bónusz autó egy klasszikus roadster, ami az összes közül a csúcsot jelenti kis súlyával, nagy motorerejével és jó kezelhetőségével. Ezek az ismérvek nem csak szavak, nagy jelentőséggel bírnak a programban, a készítők ugyanis bevallottan a tökéletes szimulációra törekedtek. Ennek érdekében hétféle paraméter alapján határozhatjuk meg autónk menettulajdonságait: gumik, karosszéria, felfüggesztés, motor, sebességváltó, fékek és hajtáslánc. A magyar nyelvű menük rengeteg segítséget adnak a megfelelő tuningok kiválasztásához – ami egyáltalán nem azt jelenti, hogy mindig a legújabb a legjobb! Egyrészt figyelembe kell venni a verseny típusát (sok ugrató van, éles kanyarok, hosszú egyenesek stb.), másrészt az autónk felépítését (kis autóba nem feltétlenül bivalyerős motor kell elsősorban, más irányú fejlesztéssel valószínűleg hamarabb érsz el eredményt). A tuningalkatrészeket természetesen a karrier módban nyerhetjük meg, ami olyan szempontból nagyon tetszett, hogy egy verseny teljesítésével – eredményünktől függően – akár több jutalmat is kaphatunk (pontok, új autó, fejlesztési lehetőség). Az is igen felhasználóbarát húzás, hogy minden futam előtt beállíthatjuk a nehézséget (tehát ha valami nem megy közepes szinten, a tizedik próbálkozás után nem kell feladnod, visszateheted könnyűre), az már azonban nem nyerte el a tetszésemet, hogy a gép mesterségesen egyben tartja a mezőnyt. Vannak olyanok, akik direkt kedvelik a fej-fej melletti folyamatos csatákat, de én (és szerintem vagyunk még néhányan) jobban szeretem, a realitást: ha már egyszer megküzdök az előnyömért, annak igenis legyen látszata! Eleinte szomorúan tapasztaltam, hogy hiába előzöm meg a többieket könnyedén, és hiába megyek öt hibamentes kört, az első szalagkorlát-súrolásnál mindenki elszáguld mellettem. Örültem volna, ha ezt ki lehet kapcsolni, de sajnos nincs rá lehetőség. Ellenben jó ötlet, hogy az ellenfelek lelkivilága különböző kategóriákba van sorolva, amit az aktuális sorrendben figyelhetünk meg: zöld jel van a neve mellett, ha bátortalan, és úgyis elenged, sárga, ha semleges, piros, ha mérges ránk (mondjuk előzőleg nekimentünk), és keresi az alkalmat, hogy a kölcsönt visszaadhassa.

„Kis pluszmunkával szuper lett volna, de talán még akkor is elsikkadna az idei autós mezőnyben. Hát még így…”



Szögletesre gyúrtuk a bicepszünket

Elhamarkodott reakció

A másik, sokkal komolyabb gond az irányítás furcsaságával kapcsolatos. Az első néhány percben a leggyakorlottabb, legtöbbet látott autóverseny-rajongó is kérdőn néz maga elé, feltéve magában

Pedig nem roncsderbinek indult…

Klasszikus kaszkadőrmutatvány

Nekem aztán kiírhatják, hogy Wrong Way, arra megyek, amerre akarok!

a kérdést: miért is nem tudok két kanyart egymás után normálisan bevenni?! Az alapbeállítások ugyanis teljesen használhatatlanok, és ha sokáig szöszölünk is a kontroller menüben, billentyűzetre akkor sem nagyon lehet elfogadható irányítást összetákolni (nekem legalábbis – bármivel próbálkoztam – egyszer sem volt olyan érzésem, hogy igen, én irányítom az autót, nem fordítva). Kormány esetén már javul a helyzet, de ezt az érzetet maradéktalanul így sem értem el. Idegesen mozog az autó, a beszitálásokat szinte lehetetlen megfogni, nem lehet szép egyenletesen kanyarodni. Még nagyobb a kontraszt, ha a legutóbb megjelent szimulátorhoz, a Richard Burns Rallyhoz hasonlítjuk

Ej, de rusnya ez az autó...!

a Cross Racinget. Nem vitás, hogy abban a játékban a valósághűség elég rendesen tetten érhető, mégis nagyszerűen lehetett terelgetni az autókat, gyakorlatilag be sem kellett menni az irányítás menübe, annyira eltalálták.

Ha az első pár percen túlteszed magad, idővel el lehet jutni az elfogadható szintre, de félő, hogy a játékosok többsége ezt nem várja meg, kinevezi a játékot rossz programnak, és nagy ívben elkerüli. Pedig a tuningolás során egészen változatos autókat építhetünk, és megtapasztalhatjuk, milyen eltérések lehetnek (az elsőkerekes Focusból hátsó meghajtású és összkerekes járgányt is építhetünk – a legmagasabb fejlettségi szinten az elosztást százalékosan is megadhatod, de még a diffi zár mértékét is!), és minden egyes fejlesztés hatására a tulajdonságok is megváltoznak (lóerő, nyomaték, súly, légellenállás, végsebesség, gyorsulás, fékerő).

Az sem növeli a kelendőséget, hogy az engine iszonyú lassú, igencsak meg kell gondolni, milyen grafikai elemet kapcsolunk be (ha ellenfelek is vannak a képernyőn, ez hatványozottan igaz). Bár ez szubjektív tényező, de ahhoz képest, hogy mindenféle varázsszavakat tartalmazott a sajtóközlemény (bump mapping, environment mapping, pixel shader effektek, motion blur), a látvány nekem nem tetszik annyira – az viszont igaz, hogy a földes versenyeken a porfelhő eddig még nem tapasztalt minőségű, annyira valósághű, hogy egy másik autó mögött haladva nem csodálkoznék, ha apró homokszemeket találnék a számban...

A hangokat illetően sajnos csak negatívumokat tudok felsorolni: a motorhangok leginkább a teherautókéhoz hasonlítanak (pedig autós játékokban ez nagyon fontos!), a beszólások („hoppá, ez fájhatott!", vagy „lépj már a gázra, haver!") egy idő után idegesítők, és az sem a kidolgozottságot mutatja, hogy sárban vagy vizesárokban is csikorog a gumi.

Jó lenne, ha jó lenne

Tulajdonképpen hiánypótló program lehetne belőle, ha kijavítanák a motorhangokat, gyors engine-t raknának alá, és ami a legfontosabb: az irányítást is belőnék könnyebb, játszhatóbb szintre. Így csak azoknak a fanatikusoknak szerezhet kellemes órákat, akik jó szimulációra vágynak, amolyan igazi buherálósra.

Tasnádi Zoltán

grafika	22/25
zene	09/15
játékélmény	32/40
kategórián belül	13/15

80%

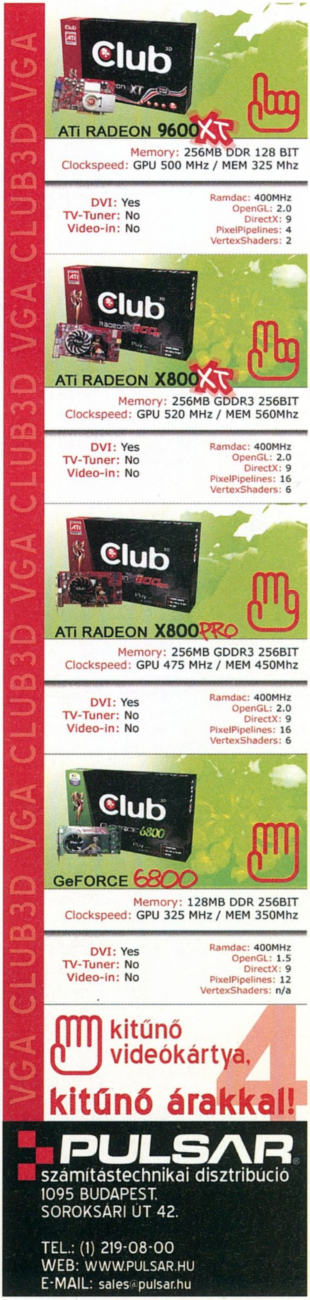
összhatás 4/5

+ Egyedi játékötlet
+ Változatos tuning lehetőségek
+ Fizika, de az irányítás sokat ront rajta

– Nem egyértelmű irányítás
– Gyenge motorhangok
– Nagy gépigény

Insane 92%
Dirt Track Racing 80%
4x4 Evo2 79%

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 800 MB HDD

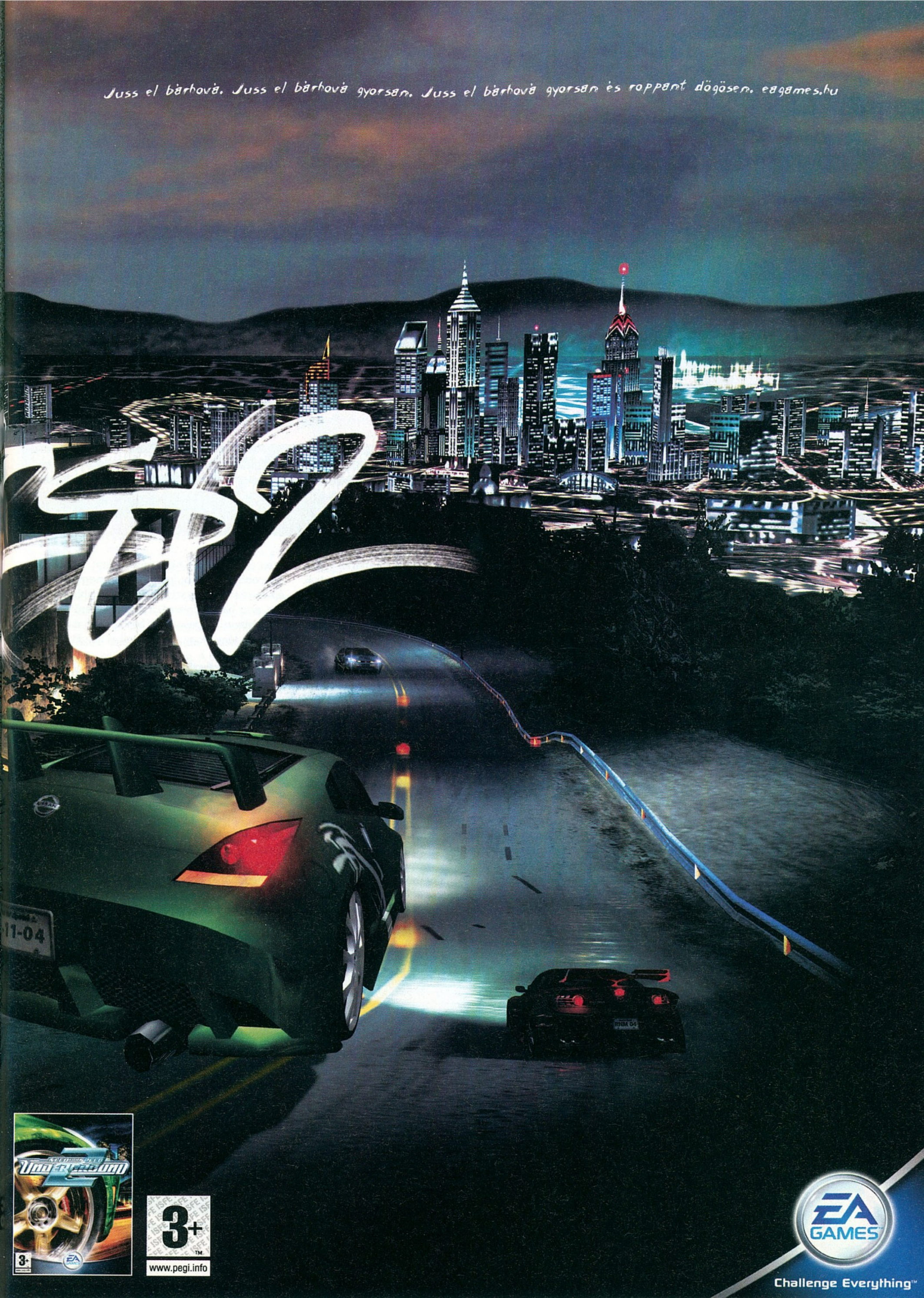


SZEMED AZ ÚTON,
PEDÁL A PADLÓN.

XBOX · XBOX LIVE · PlayStation®2 · NINTENDO GAMECUBE™ · GAME BOY ADVANCE™

Az online játék Internet kapcsolatot igényel. A PlayStation 2 online játék Internet kapcsolatot, továbbá Hálózati adaptert (PlayStation 2) és Memória kártyát (8 MB)(PlayStation 2) igényel (ezek önállóan vásárolhatóak meg). Az online játék nem minden platformon érhető el. További részletek a termék [illegible]

© 2004 Electronic Arts Inc. Az Electronic Arts, EA, Challenge Everything, EA GAMES és az EA GAMES logo továbbá a Need for Speed az Electronic Arts Inc. védjegye vagy bejegyzett védjegye az Egyesült Államokban és/vagy egyéb országokban. Minden jog fenntartva. A Mazda RX-8 a Mazda Motor [illegible] engedélyével került felhasználásra. A „NISSAN", továbbá a NISSAN termékek neve, logói, jelzései és arculata a NISSAN MOTOR CO., LTD. védjegye/szellemi tulajdona, felhasználásuk az Electronic Arts Inc. erre jogosító licensze alapján történik. A „PlayStation" és a „PS" Family logo a Sony Computer Entertainment [illegible] bejegyzett védjegye. Az Online ikon a Sony Computer Entertainment America Inc. védjegye. A Microsoft, Xbox, Xbox Live, a Live logo, továbbá az Xbox logó a Microsoft Corporation védjegye vagy bejegyzett védjegye az Egyesült Államokban és/vagy egyéb országokban, felhasználásuk a Microsoft [illegible] GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE ÉS A NINTENDO GAMECUBE LOGO A NINTENDO VÉDJEGYE. Az EA GAMES™ az Electronic Arts™ márkaneve. Minden más védjegy a hozzá tartozó birtokos tulajdonát képezi.

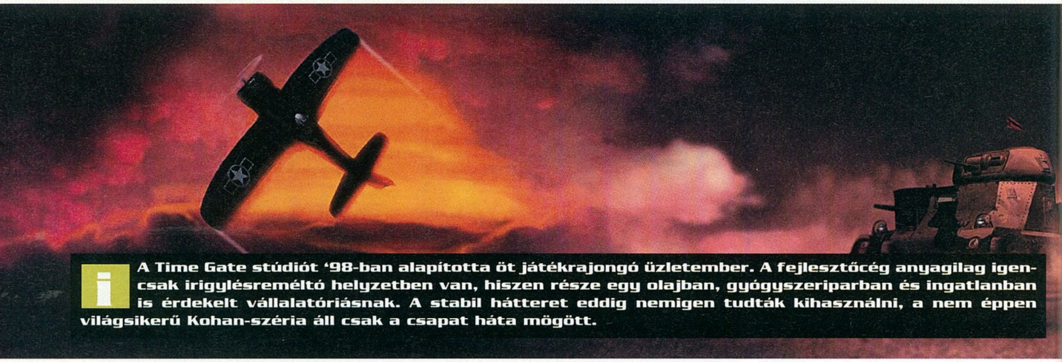


Juss el bárhová. Juss el bárhová gyorsan. Juss el bárhová gyorsan és roppant dögösen. eagames.hu
3+
www.pegi.info
EA GAMES
Challenge Everything™

A tábláról a monitorra, de minek?

Axis & Allies

fejlesztő time gate studios **kiadó** atari **web** www.axisandalliesrts.com



A Time Gate stúdiót '98-ban alapította öt játékrajongó üzletember. A fejlesztőcég anyagilag igencsak irigylésreméltó helyzetben van, hiszen része egy olajban, gyógyszeriparban és ingatlanban is érdekelt vállalatóriásnak. A stabil hátteret eddig nemigen tudták kihasználni, a nem éppen világsikerű Kohan-széria áll csak a csapat háta mögött.

A táblás játékok számítógépes átiratai érdekes vadhajtást képviselnek a műfajok között. Képviselői vagy teljesen hűek maradnak az eredeti játékhoz (mint minden sakkprogram, vagy a Risk-játékok zöme), vagy teljesen elrugaszkodnak attól (mint például a Wings of War, amiből repülőszimulátor lett). Köztes megoldás (táblás játék keverése klasszikus játékműfajokkal) ritkán fordul elő, bizonyára azért, mert nehéz összeboronálni a jól kitesztelt, működő asztali játékot az új játékelemekkel. A Kohan-sorozatot jegyző Time Gate most mégis ezt próbálta meg, a nálunk kevéssé ismert Axis & Allies feldolgozásával.

Ki az úr a tengelyen?

Mint a cím is mutatja, a taktikai táblás játék a második világháborút dolgozza fel, a tengelyhatalmak (Axis) és a szövetségesek (Allies) kedélyes világújrafelosztását, amelynek a játékban természetesen alternatív befejezése is elképzelhető. A játékos öt nagyhatalom (Anglia, Oroszország, USA, Japán, Németország) uraként, öt történelmi hadvezér (Montgomery, Zsukov, Eisenhower, Yamamoto, Rommel) szerepében tetszelegve eshet neki a világtérképnek, illetve az ellenséges fővárosoknak – ugyanis ezek elfoglalása a játék célja. Ilyen jellegű feldolgozás esetében mindig az a legfontosabb kérdés, hogy az eredetileg egy szobában, a tábla körül szórakozó játékosokat mennyire sikerül helyettesíteni a gépi intelligenciával; hiszen ez nagyjából eldönti az egyszemélyes játékmódok sorsát is. A következő kérdés pedig a platformból adódik: vajon mennyiben nyújt többet a számítógépes játékélmény, mint az eredeti? Sajnos ez esetben mindkét kérdésre lesújtó választ kapunk, ugyanis a Time Gate fejlesztői a Kohan II néhány játékmenetbeli trükkjét (mindenekelőtt a gyalogoshegemóniát) próbálták ráhúzni a táblás Axis & Alliesra – meglehetősen szerencsétlenül.

Pénz beszél

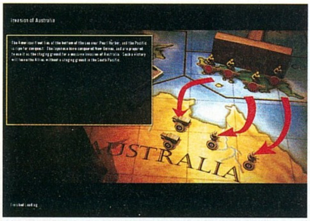
Az eredeti világtérkép (a tulajdonképpeni tábla) mellett új helyszínnel, a harcmezővel bővült a játék. Ez az a – a terepviszonyok alapján generált – 3D-s térség, ahol a real-time csatákat megvívhatjuk. Amikor ugyanis ellenséges egységbe ütközünk, a program RTS-be vált – hacsak nem kapcsoltuk ki ezt az opciót (és bíztuk ezzel a csaták végkimenetelét a játék dobókocka-algoritmusaira). A jól ismert világtérképen nagyjából úgy zajlanak a körökre osztott események, mint az eredeti táblás játékban, vagyis ezúttal sem kell nyersanyagokat bányásznunk. A három erőforrás egyike, a pénz körönként áramlik a játékoshoz, a másik kettőt – muníció és olaj – pedig pénzen vásárolhatja meg a megfelelő épületek felhúzásával. Az olaj és a muníció nem raktározható nagyobb mennyiségben, a pénz viszont igen, ezért a nyersanyagkezelés többnyire kimerül a pozitív pénzügyi mérleg fenntartásában (a negatív mérleg nem jó, mert a pénzszűke az egységeink egészségi állapotára is hat). Pénzt városok elfoglalásáért kapunk, és ebből adódik, hogy első dolgunk a terjeszkedés, hiszen a több város több pénzt jelent, a több pénz nagyobb tartalékot, ami újabb megvásárolható épületeket és fejlesztéseket, azok újabb egységeket, azaz haderőfölényt, a tartós haderőfölény pedig a háború megnyerését. Mindezt azonban bonyolítja az a tény, hogy az épületek elmozdíthatók.

Hátországi teendők

Az eredeti táblás játék savát-borsát az utánpótlásvonalak menedzselése jelentette, és ez a számítógépes átiratban is visszaköszön. Az egyes egységtípusokat (gyalogos, gépesített, páncélos, légi) gyártó épületek bizonyos számú egységét képesek támogatni (értsd: erősítéssel ellátni, azaz gyógyítani) – a páncélosok épülete például négy páncéloscsapatot, a gyalogosoké ötöt (egyenként 9-9 egységgel). A támogatás az épületek közelében, de mivel ugyebár az épületek mozgathatóak, nem okoz gondot az egységek mögött tologatni a megfelelő létesítményeket. Az újabb épületeket és az

> **„A legendás társasjáték átirata ennél sokkal-sokkal több odafigyelést és kreativitást igényelt volna."**

Rommel papa megmutatja a világnak, miért Sivatagi Róka a beceneve



■ **Holnap kengurut reggelizünk!**

elfoglalt városok utánpótlási képességét kihasználva egészen hosszú utánpótlásvonalakat lehet létrehozni. Ezek mentén az erősebb csapatok mélyen benyomulhatnak ellenséges területekre, és ott a megfelelő épületek elpusztításával (értelemszerűen a nyersanyagtermelőket érdemes először támadni) nagy károkat okozhatnak, esetleg el is foglalhatják az ellenséges fővárost. Ha azonban valahol megszakad a lánc, az elszigetelt csapatokat hamar körbeveszik és szétmorzsolják az ellenfél erői. Mindez kellően variálható és szabad játékmenetet eredményezhetne... Ha nem lenne rettenetes az Axis & Allies egységegyensúlya és AI-ja.

Gyalogosforgalom

Az utóbbi évek RTS-eiben kedvelt megoldást követve a játék gyalogos egységei nem egyetlen bakát jelentenek, hanem csapatban irányítható osztagot, és hasonlóképpen kell kezelni a gépesített- és páncélosalakulatokat is. Az egyes csapatok természetesen különböző formációkba rendezhetők, ezek megfelelő használata jelenti a csaták megnyeréséhez szükséges stratégiát. A probléma csupán az, hogy ár/teljesítmény viszonylatban a legerősebb egység minden kétséget kizáróan a gyalogos. A páncélos egységek – de még a gépesítettek is – túl drágák ahhoz, hogy érdemes legyen összespórolni annyi pénzt, ami a megfelelő fejlesztések és épületek legyártásához szükséges. Hasonló okok miatt ütőképes légierő sem létezik a játékban, a vízi egységeket pedig csak néhány tengeri szállítási útvonal jelzi. A pénz legcélszerűbb felhasználási módja az, amit a szlengben úgy neveznek, hogy „infantry rush", vagyis a rengeteg gyalogos bevetése. Sajnos túl nyilvánvaló, hogy ez a győzelem útja... Lehet páncélosokkal szenvedni, és kibekkelni azokat a köröket, amelyek alatt becsordogál az ehhez szükséges pénz, de az ember egy idő után beleun, és legyárt pár gyalogost, hogy hamarabb végezzen. A tábornokok – tapasztalati pont függvényében egyre erősebb – képességei (ha úgy tetszik: varázslatai) árnyalhatnák a képet, de ezek is pénzbe kerülnek, az olcsóbbak (mint Rommel sebességnövelő erőltetett menete) kevésbé hatékonyak, az erősebbek (mint az atombomba) pedig rettenetesen drágák. Az RTS-csaták tehát sajnálatos módon igen egyhangúak, ha az ember tényleg győzelemre hajt.

■ **Indul a kamikaze-akció!**

Nagy a bAI

Ha még ez sem lenne elég, az egyszemélyes játékmód élményét teljesen tönkreteszi a gépi játékos intelligenciája (bár az „intelligencia" szó ez esetben határozott eufemizmus). A világtérképen könnyű elterelő hadmozdulatokat tenni, mert szinte mindent benyal a gép. Ráadásul nagyon korán fejlesztésbe öli a pénzét, és szinte egyáltalán nem költ a védelemre vagy gyalogságra. Hiába az „infantry rush" a játék legtöbb esetben optimálisnak bizonyuló taktikája, a gép egyáltalán nincs felkészülve rá, ráadásul további logikátlanságokat is gyakran követ el (például a városok elfoglalásakor nincs mindig tekintettel a város mellett állomásozó ellenséges egységekre). Sajnos az RTS rész AI-ja is csapnivaló: nem használja ki sem a formációkat, sem a terepadottságokat, sem az egységek kő-papír-olló viszonyát – kicsit is gyakorlott stratégáknak nem okozhat gondot a jelentős túlerő leverése sem. Végül, az AI butasága mellett tovább keserítik a játékmenetet a térkép furcsaságai (néhány főváros túl közel van az ellenséges határhoz), valamint az a tény, hogy egy körben csak egy csatát lehet vívni – így próbáljanak a krautok három frontot tartani egyszerre...

Inkább táblán

Ezt a játékmenetet vizuális élvezetek sem mentenék, de a grafika nem is különösebben átütő. Néhány szép animáció és egységmodell érdemel említést, egyébként mind a 3D-s terep, mind az effektek kivitelezése átlagos – ráadásul a Kohan II nagy gépigényű motorja ketyeg a játék alatt. A zenék és hangok is csak az erős közepest ütik meg, kapásból öt-hat RTS-t is fel tudnék sorolni, amelyben jobban átjött a világháborús hangulat.

Az Axis &Allies tipikus példája annak, hogyan nem szabad táblás játékot számítógépre vinni. Az efféle műfaji ötvözéseket nehéz jól megoldani, és összeszelíni a régi és az új játékelemeket – az AI és a rossz egységegyensúly bizonyítja, hogy a Time Gate a fejlesztésnek ezt a részét alaposan elhanyagolta. Az egyszemélyes játék sem a klasszikus táblás üzemmódban, sem a fantáziátlan RTS-hadjáratokban, sem skirmish módban nem nagy élmény, a multiplayer rész pedig messze elmarad a műfajban megszokott színvonaltól. A neten keresztüli táblás multi a leghasználhatóbb játékmód – de ha az ember ilyesmire vágyik, inkább áthív pár havert, és elővesi az eredeti Axis & Alliest...

Stöki

grafika	21/25
zene	10/15
játékélmény	20/40
kategórián belül	10/15

64%

összhatás 3/5

\+
- Néhány szép animáció és grafikai elem

−
- Rettenetes AI
- Gyenge single player rész
- Rossz egységegyensúly

Risk 2	75%
Panzers	91%
Afrika Korps	83%

Minimum gépigény: P3 1.5 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 1.37 GB HDD

PC Dome online shop

Sacred akció

Exkluzív akciónk a PC Guru olvasóinak!
Ha megrendeled online áruházunkban a Sacred játékot, és az akciós kód rovatba beírod a "PCGSACRED" kulcsszót, a postaköltséget nem kell kifizetned!
A játék ára 4.990 Ft
Az akció a készlet erejéig tart.

akciós termékek

Afrika Korps vs Desert Rats (H)	3990 Ft
Colin 2+Insane+Severance	2990 Ft
Colin McRae Rally 3	1990 Ft
D-Day (H)	3990 Ft
Enter the Matrix (DVD)	3990 Ft
Lock On: Air Combat Simulation	2490 Ft
Prince of Persia: Sands of Time	2490 Ft
Tom Clancy's Splinter Cell	1990 Ft
Uru: Ages Beyond Myst	2490 Ft
Worms Battle Pack	3990 Ft

hardver eszközök

Online áruházunkban már játékvezérlők, headsetek és más PC-s és konzol perifériák széles választéka is vár vásárlóinkra!

shop.pcdome.hu

A játékokról további részleteket weboldalunkon találsz.
A feltüntetett árak tartalmazzák az ÁFA-t.
(H) = Magyar nyelven. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.
A játékok megjelenési dátuma változhat.

Csendes óceán, háborgó légtér

Pacific Fighters

fejlesztő ubi soft **kiadó** 1C maddox games **web** www.pacific-fighters.com

Oleg Maddox igen szerényen saját magáról elnevezett cége 1992-ben alakult Moszkvában. Több mint 40 kisebb, csak az orosz piacon megjelent játékkal a hátuk mögött álltak be 1999-ben a legnagyobb orosz kiadó, az 1C istállójába. A világszintű ismertséget 2001 végén az IL-2 Sturmovik hozta el számukra.

Oleg Maddox

Oleg Maddox nevét elég kevesen ismerik a PC-s játékosok közül, pedig a maga műfajában legalább olyan fontos ember, mint John Carmack, Chris Sawyer vagy Sid Meier. Az orosz programozó, a második világháború tudora, négy év alatt olyan életművet alkotott a repülőgépes játékok piacán, amire tíz év múlva ugyanolyan nosztalgiával fogunk visszagondolni, mint a Pirates!-re, a Larry-sorozatra vagy akár a Quake-re. A legelső IL-2 Sturmoviktól kezdve sikert-sikerre halmozott, és minderre a munkára a Pacific Fighters teszi fel a koronát. A Maddox-brigád új játéka szintén repülőgép-szimulátor lesz, de teljesen új grafikus és fizikai motorra fog épülni. Az egyelőre Battle of Britain munkacímen futó projekt 2005-ös megjelenésével hosszú évekre meghatározó szereplője lesz majd a szimulátor játékok piacának.

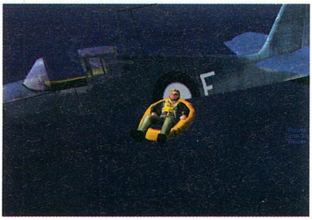
1942. június 4. USS Enterprise repülőgép-hordozó, Midwaytől északra. Itt az idő… – gondolta Spruance admirális. A Pearl Harbor-i támadás óta az amerikaiak folyamatosan menekültek a japánok elől, de most talán változhat a helyzet. A jól működő felderítésnek köszönhetően pontosan ismerik a japán flotta helyét és szándékát, így a meglepetés ereje most az ő oldalukon áll. Amint az első Wildcat vadászgép végigdübörgött az acél fedélzeten, Spruance már tudta, hogy a mai nap fordulópont lesz a második világháború történetében.
A vadászok, a torpedóvetők és a zuhanóbombázók egyetlen félelmetes darázsrajba fejlődtek, és megkezdték hosszú útjukat a japán hajók irányába. Negyvenpercnyi repülés után az amerikai pilóták már látták maguk előtt a japán hajókat, orrukon a felkelő nap eltéveszthetetlen szimbólumával. A mindent eldöntő csata elkezdődött…

"Az év legjobb repülőszimulátora! Kár, hogy gyakorlatilag egymaga jelent meg idén ebben a kategóriában..."

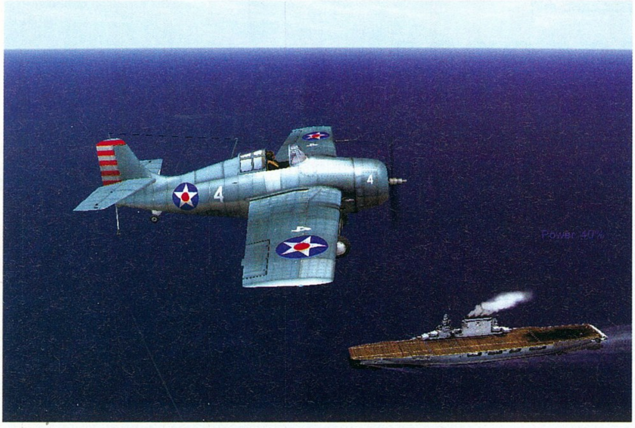
Eljött hát a hosszú hónapok óta várt idő az oly régóta sínylődő szimulátor-rajongó közösség számára is: végre megjelent a Ubisoft és a Maddox Games legújabb repülőgép-szimulátora, a Pacific Fighters. Az alapjaiban a nagysikerű Forgotten Battles IL-2 kiegészítőre épülő program igazi hiánypótló a szimulátorok piacán, hiszen már lassan négy éve nem jelent meg olyan valamirevaló játék, ami a Csendes-óceán hadszinterének csatáit dolgozta volna fel. A Forgotten Battles azonban már szintén elég öregecske és sok kétkedő akadt, akik úgy gondolták, hogy az eredetileg kiegészítő lemeznek készülő Pacific Fighters ezzel a motorral már nem lehet sikeres. Szerencsére tévedtek: az új játék szinte tökéletes alkotás, és minden tekintetben megállja a helyét!

Technikai újítások

Hiába, hogy lassan három éves lesz a grafikus motor, még mindig megdöbbentően szép látványt képes a monitorra varázsolni. Az erdők, a hegyek-völgyek, a városok és a kicsi falvak mind-mind gyönyörűek voltak már eddig is. A Csendes-óceán felett azonban elég ritkán látni fákat vagy házakat, így a fejlesztőknek ezúttal a víz megjelenítéséből kellett a lehető legtöbbet kihozniuk. A legújabb shader technológiáknak köszönhetően az óceán illúziója tökéletesre sikerült! A hullámok fodrozódása, a tükröződések, valamint a víz felett alacsonyan elúszó felhők árnyéka a legszebb, amit eddig számítógépes játékban láttam. Javítottak, illetve módosítottak a köd és a füst megjelenítésén is – a hajókéményekből vagy a robbanásokból felszálló füst sűrűbb, és sokkal élethűbb, mint eddig valaha.



Itt mégiscsak jobb, mint fenn...



Mindjárt olyan manővert csinálunk, hogy Bessenyei Péter visszavonul!

A játék gépigénye viszont a grafikus újításoknak köszönhetően érezhetően megnőtt. Az új vízfelület csillogó-villogó hullámait, illetve az új effekteket csak a legmodernebb videokártyák tulajdonosai tudják kipróbálni jelentősebb lassulás nélkül. A hozzám hasonló, régebbi géppel rendelkező földi halandók egyelőre kénytelenek megmaradni az alapbeállításoknál...

Az új objektumok, a hajók és természetesen a repülőgépek a már megszokott tökéletes minőségben készültek el. Újításnak számít, hogy az autókban, tankokban és a légvédelmi ágyúk mellett már kis emberkék is feltűnnek, valamint, hogy egyes gépeken kinyithatóvá tették a kabintetőt – sőt még az ülés magassága is állítható a jobb kilátás érdekében. A legjobb azonban még csak most jön: amennyiben már rendelkezünk a Maddox Games előző játékával az IL-2 Forgotten Battlesszel, illetve annak kiegészítő lemezével, az Ace's Expanson Packkel, a Pacific Fighterst rátelepíthetjük az előzőleg felinstallált csomagra, így már közel 110 repülhető és megszámlálhatatlan AI-vezette repülőgéppel harcolhatunk Normandiától kezdve Sztálingrádon át egészen a Wake-szigetekig!

Repülős körökben a multi klánokat squadronnak, azaz századnak hívják. Pacific Fighters (és IL2 Sturmovik) témában kb. 280 századnak van aktív weboldala! A legismertebb magyarok a 101. Puma Vadászosztály, és a 77. Turul repülőszázad.

Hadjáratok

Természetesen, akinek nincs meg a Forgotten Battles, az feltelepítheti a Pacific Fighterst önálló játékként is. Az alapverzióban 1941-től kezdődően a Csendes-óceáni hadszíntér minden fontosabb területét berepülhetjük. A játék hadjáratai a Pearl Harbor-i támadással kezdődnek, majd következik a Korall-tenger, Midway, Guadalcanal, Iwo Jima és Okinawa. Természetesen nem csak az amerikai vagy a japán haditengerészet kötelékében harcolhatunk: lehetőségünk van bekapcsolódni az újguineai csatákba a Brit Királyi Légierő tagjaként (angol, új-zélandi, esetleg ausztrál felségjellel) vagy az amerikai légierő vadász- és bombázópilótájaként. Az egyjátékos hadjáratokat kiegészíti az Ace's Expansion Packben bevezetett dinamikus online hadjárat, amelynek segítségével az interneten futó Bellum Warhoz, illetve Virtual Eastern Fronthoz hasonló küldetéseket játszhatunk kooperatív módban. A mutiplayer dogfight mód is bővült: mostantól már akár 128 játékos is bent lehet egyetlen szerveren!

Új repülőgépek és hajók

A repülhető géptípusokat a veterán karosszék-pilóták már ki is találhatták a hadjáratok felsorolásából. Japán oldalon a háború egyik legjobb vadászát, a Zerót tehetjük próbára, valamint annak szárazföldi párját a Hayabusát, illetve a soros motorral készült Ki-61-et. A japán bombázók közül a D3A Val került a repülhető típusok közé. Az amerikaiak a lassú, rosszul manőverező, de strapabíró Wildcatet vethetik be a háború korai szakaszában, majd 1943-ban jön a nagyszerű Corsair és a Hellcat. Természetesen a jenki haditengerészetnek is van bombázója, mégpedig a SBD Dauntless (a rövidítés a rossz nyelvek szerint a Slow But Deadly, „lassú, de halálos" kifejezésből származik). A tengerészet mellett kivette a részét a harcokból a szárazföldi légierő is – ők a P-39 és a P-40-esek korai változataival, valamint a B-25 Mitchell és az A-20 Havoc könnyűbombázókkal védelmezhetik Port Moresbyt. A britek a Spitfire speciális, hajófedélzeti üzemre átalakított változatát repülhetik, csapásmérésre pedig a torpedóhordozásra is alkalmas Beaufighter áll készenlétben.

A Csendes-óceán feletti légtér legfélelmetesebb fegyverei azonban nem az itt felsorolt repülőgépek, hanem a kamikazék voltak. A PC-s játékok történetében talán a Pacific Fightersben van először lehetőségünk arra, hogy átéljünk egy kamikaze támadást (akár a pilótafülkéből is). Hátborzongató látvány, amint a régi, elavult japán vadászgépek a felrobbanó légvédelmi gránátok között, lángolva rázuhannak a hajókra!

Ha már a hajók szóba kerültek: a kor ismertebb repülőgép-hordozói (Saratoga, Lexington, Soryu, Akagi stb.) mellett hatalmas csatahajók, cirkálók és apró rombolók szelik a hullámokat, sőt mind a két oldal flottájában megtalálhatók még a különböző tengeralattjárók és csapatszállító hajók is.

Békés harcosok

A Pacific Fighters nagyszerű játék, méltó folytatása, kiegészítése, illetve lezárása a Forgotten Battlesnek. Oleg Maddox és csapata újra bebizonyította, hogy jelenleg ők a PC-s repülőgép-szimulátor műfaj királyai. Igaz, mint minden játékprogramnak, a Pacific Fightersnek is vannak hibái, de ezek nagy része a mára már kissé elavult Sturmovik-alapoknak köszönhetők, és az évek során volt időnk hozzászokni ezekhez. Mindenkinek csak ajánlani tudom a Pacific Fighterst: kezdőknek és profiknak egyaránt! A grafika gyönyörű, a repülési és a sérülési modell tökéletes, a különböző játékmódok pedig minden igényt kielégítenek. Nem fogtok csalódni benne!

neuro

grafika	23/25
zene	12/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	15/15

90%

összhatás 4/5

+ Gyönyörű grafika
+ Tökéletes repülési modell
+ Élvezetes multiplayer módok

– Kicsit elavult motor
– Brutális gépigény

IL-2 Sturmovik 93%
Forgotten Battles 87%
Ace expansion 84%

Minimum gépigény: P3 1GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 1.2 GB HDD

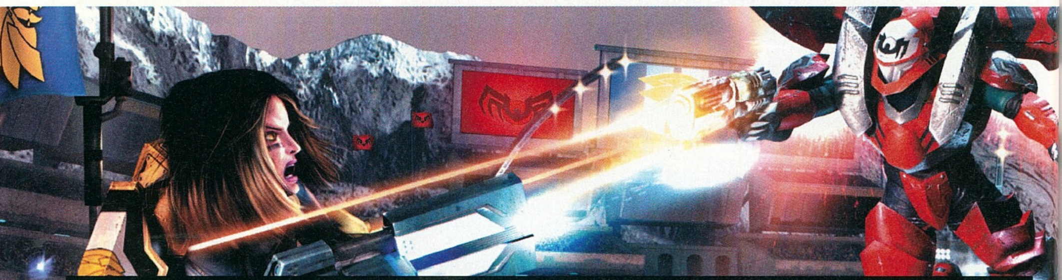
A szellőzés már meg van oldva

A bombázó oldalán egy bombázó

Mech Elek, az ezermester bosszút áll

Tribes: Vengeance

fejlesztő irrational games **kiadó** vivendi **web** www.tribesvengeance.com



Az első két Tribes-epizódot fejlesztő Dynamixtól most az ebben a kategóriában újonc Irrational Games vette át a stafétabotot. A fiúk, miután profizmusukat a System Shock 2-vel és a Freedom Fightersszel bizonyították, a multiplayer FPS műfajában sem vallottak kudarcot.

A nagy karácsonyi hajrában csaknem minden játékműfajban találunk kiemelkedő programot. A Half-Life 2 és az új Need for Speed mellett a hazánkban jóval kevésbé ismert Tribes-sorozat új tagja, a Vengeance is elmondhatja magáról, hogy stílusában, a csapatalapú FPS-ben idén nemigen találkozatunk jobbal – az pedig ismét csak a játékosokon múlik, hogy ez elég lesz e neki a népszerűségre és hírnévre.

Törzsi gyűlés harmadszor

Az első Tribes még 1998-ban jelent meg, messze megelőzte a korát, és túlzás nélkül állítható, hogy csaknem valamennyi mai népszerű FPS koppintott róla. Összetett, csapatalapú játékmenete, járművei, különleges fizikája, és a játékmenet nyújtotta rengeteg lehetőség talán kicsit túl bonyolulttá is tette a programot, így szűkebb, igaz, annál fanatikusabb közösség alakult ki körülötte. Az azóta eltelt hat évben a játékosok talán már kellően felnőttek a programhoz, így a Vivendi látott fantáziát a 2004-es felújításban. Az Unreal grafikai motor került a program alá, egyjátékos küldetésekkel támogatták meg a játékmenetet, kicsit leegyszerűsítették az alapkoncepciót, és máris készen van az újabb epizód, mely teljes mértékben méltó a nagynevű elődökhöz.

A játék továbbra is alapvetően Unreal Tournament-szerű többjátékos sci-fi FPS, de viszonylag mély és hosszú egyjátékos hadjárat is helyet kapott benne. Ez, mint ahogy sejthető is volt, alapvetően a játék számos trükkjének elsajátítására szolgál, de emellett rendes történettel (igaz, kicsit sablonos), és átvezető mozikkal is rendelkezik. A pályák sem a többjátékos térképekből lettek összeollózva, így az egyszemélyes rész gyakorlatilag teljes értékű, bár önmagában átlagosnak nevezhető FPS – tisztességes iparos munkának mondható. Nem kell megijedni a félelmetesen banális kezdéstől, amikor fiatal leányzóként egy megtámadott, szétesőfélben levő űrhajóból kell elmenekülnünk. Az első küldetés mind tartalmában, mind randaságában borzasztóan hasonlít a Halo kezdésére, de nem kell megijedni: később kevésbé kiszámítható, izgalmasabb küldetésekben lesz részünk, melyek fokozatosan vezetnek be a Tribes világába. Végül is a történettel nincs komolyabb gond, hozza az átlagos szintet, bár elég nehéz volt nem húznom az orromat, miközben párhuzamosan a Halo 2-t és a Pacific Assaultot is nyüstöltem... Érdekesség, hogy a néhány történetbeli csavarnak köszönhetően az időben ide-oda ugrálva három karaktert is irányíthatunk, mire végigkecmergünk a mintegy nyolcórányi játékidőt biztosító hadjáraton. A single player rész viszont ezúttal csak bevezető az igazi játékba!

> "Csapatjáték, akrobatikus trükkök, jetpack - ez minden multi-FPS rajongó álma! Sosem lesz igazán népszerű..."

Egyedül nem megy

Többjátékos módban sajnos kizárólag hús-vér barátaink, illetve ellenségeink ellen küzdhetünk, lévén a programban sajnos semmilyen bot-támogatás nem szerepel. A pályák, ahogy az egyjátékos módban megszokhattuk, jórészt látványos, nagy nyitott terekből állnak, melyeket rengeteg platform és mindenféle ketyere színesít. Alapvetően megváltoztatja viszont a szokványos játékmenetet, a Duke Nukem 3D óta mindenki által imádott jetpack, aminek segítségével öt-hat másodperc erejére a levegőbe emelkedhetünk. Az energiája szerencsére gyorsan visszatöltődik, így szinte folyamatos repkedéssel és csúszkálással fog telni a játék. Utóbbi képességünk azt takarja, hogy sík felületen, páncélunk speciális alsó részének segítségével nem csak lépdelhetünk, de nagy sebességgel csúszhatunk is. Eme két fő képességünk összekapcsolásával elképesztő sebességet érhetünk el, és olyan akrobatikus mutatványokat lehet bemutatni, ami messze maga mögé utasítja a Quake 3 trükkjeit is – főleg ha hozzávesszük, hogy

Nem is hinnéd, milyen babák rejtőznek a többtonnás csatapáncél mögött...

Godzilla alaposan megjárta ott lenn. Nem kellett volna kötözködnie...

még egy speciális, kilőhető „tarzanozó-kampóval" is machinálhatunk.

Speciális Tribes-jellegzetesség továbbra is, hogy magunk szerelhetjük fel karakterünket minden egyes újraéledéskor, illetve játék közben is megváltoztathatjuk arzenálunkat. Három, egyre növekvő erősségű páncél közül választhatunk, amik alapvetően megszabják mozgási lehetőségeinket és sebességkorlátunkat. Tizenegy fegyelmezőeszközből állíthatjuk össze háromtagú fegyvertárunkat, ezek közül néhányat csak bizonyos

Ez lenne a helyi MechDonald's?

kasztokkal (értsd: bizonyos páncélba öltözve) használhatunk. Az aktív pusztító alkalmatosságok mellé mindenki magához vehet egy passzívan működő segédeszközt is, ami több energiával, nagyobb sebességgel, csökkentett sebződésben, vagy folyamatos regenerációban részesíti gazdáját.

A szokásos csapat-csapat elleni deathmatch és zászlólopásos móka mellett helyet kapott a játékban egy modern foci is, ahol a pályán lévő egyetlen „labdát" kell eljuttatni az ellenfél bázisába. A Rabbit nevű klasszikus Tribes-módban a zászlót a szokásokhoz képest éppen ellenkezőleg, el kell dugni a másik csapat elől. A legizgalmasabb mód viszont kétségtelenül a Fuel nevezetű, ebben a pályán szétszórt tartályokból kell begyűjteni, és saját bázisunkra szállítani a kincset érő üzemanyagot. A játékmódok ugyan nem tűnnek igazán forradalminak, de a mintegy hét-tizenöt térkép, ami egyenként hozzájuk jár minden tekintetben jól kidolgozott és kiforrott. Bár a pályák általában szimmetrikusak, nagyon jó felépítésűek, tele vannak lehetőségekkel, amit a földi és légi járművek (sajnos ezekből csak négy van összesen és elég gyengus a fizikájuk) még tovább növelnek. A rengeteg elszórt lövegtorony, töltőállomás, jármű helyének ismerete, használata, valamint az említett akrobatikus mutatványok előadása nem egyszerű feladat, igen sok gyakorlást igényel, de az utána átélt játékélmény bőven megéri a fáradtságot. A játék hálózati kódja hozza az elvárható szintet, rengeteg külföldi szerverre sikerült százas ping alatt kapcsolódnom, és játék közben sem tapasztaltam különösebb akadozást.

A pályák és járművek kis száma mellett csak egy apró kellemetlenségre szeretném felhívni a figyelmet. Az összetett játékmódok és térképek jól összeszokott csapatot igényelnek, nem igazán lehet csak úgy beszállni egy soha nem látott bandába pár perc önfeledt zászlólopásra. Itt bizony minden egyes játékosnak rendelkeznie kell pontos feladattal, vasszigorral be kell tartani az előre megbeszélt taktikát, mert minden egyes emberen, minden apró figyelmetlenségen, fegyelmezetlenségen elbukhat az egész meccs.

Tournament után, Battlefield előtt

Az Irrational Games mindent megtett, hogy igazi alternatívát nyújtson az Unreal Tournamentekkel, és Battlefieldekkel szemben. Bárki, aki egy kicsit eltérő, a szokásosnál összetettebb, csapatalapú FPS-re vágyik, nem csinál rossz vásárt a Tribesszal. Remélem, a kezdeti internetes pangás után – a megjelenés hetében nem láttam négyszáznál több embert az első számú szerveren – a játékostársadalom végre felfigyel erre az igazán egyedi, és kiforrott játékra, ami végre elfoglalhatja méltó helyét a csapatalapú FPS-ek rangsorában.

Greg5

grafika	21/25
zene	11/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	14/15

86%

összhatás 4/5

\+
- Kidolgozott csapatjátékok
- Lehetőségek garmadája
- Jó hadjárat mód

–
- Nincsenek botok
- Lehetne több játékmód és karakter
- Az Unreal motorból ennél többet is ki lehet hozni

Tribes 2 84%
Battlefield Vietnam: 88%
Unreal Tournament 2004 95%

Minimum gépigény: PIII-1000MHZ,256MB RAM, 23MB VRAM, 5GB HDD

PC Dome
online shop

aktuális ajánlatunk

Axis & Allies	9990 Ft
Cross Racing Championship (H)	7990 Ft
Final Fantasy XI	11990 Ft
Half-Life 2	9990 Ft
Medal of Honor: Pacific Assault	11990 Ft
Need for Speed Underground 2	11990 Ft
Nexus: The Jupiter Incident (H)	9990 Ft
Tony Hawk's Underground 2	11990 Ft
Top Spin	9990 Ft
Worms Forts Under Siege	9990 Ft

hamarosan kapható

Armies of Exigo	11990 Ft
Battle for Middle Earth	12990 Ft
Joint Operations: Escalation	9990 Ft
Myst IV: Revelation (H)	9990 Ft
Pacific Fighter	9990 Ft
Prince of Persia: Warrior Within	9990 Ft
RollerCoaster Tycoon 3	10990 Ft
Shadow Ops: Red Mercury	9990 Ft
Sid Meier's Pirates!	10990 Ft
Vampire the Masquerade Bloodline	10990 Ft

interware akció

Ha most legalább 10.000 Ft értékben vásárolsz online áruházunkban, egy 5.000 Ft értékű Interware ajándékutalványt kapsz a megrendelt termék mellé!

Interware
★★★★★

Az akció december 15-ig, illetve az ajándékutalvány-készlet erejéig tart.

shop.pcdome.hu

A játékokról további részleteket weboldalunkon találsz.
A feltüntetett árak tartalmazzák az ÁFA-t.
(H) = Magyar nyelven. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.
A játékok megjelenési dátuma változhat.

Nem kap tőlünk kosarat

NBA Live 2005

fejlesztő ea canada **kiadó** electronic arts **web** www.easports.com/games/nbalive200

Az EA Canadát talán egyetlen sportszerető játékosnak sem kell bemutatni, hiszen ők örvendeztetnek meg minket évről évre az NBA, FIFA, NHL, MVP és Total Club Manager sorozat újabb darabjaival – joggal nevezhetjük a csapatot a kiadó aranytojást tojó tyúkjának.

Az idei év az amerikai kosárlabda szerelmeseinek valószínűleg az olimpiai leégés miatt marad emlékezetes. A Dream Team nevet ezúttal csak néhány napig viselhette a válogatott – egészen pontosan az első mérkőzésig. Akik még emlékeznek azokra a játékosokra, akik az egész világot elbűvölték a kilencvenes évek elején, szomorúan konstatálhatták, hogy napjaink csillagai nem tündökölnek olyan fényesen, mint elődeik – az igazi egyéniségek sajnos nagyon hiányoznak. Persze ez nem akadályozta meg az EA Sports fejlesztőit abban, hogy elkészítsék minden idők legjobb PC-s kosárlabdaszimulátorát!

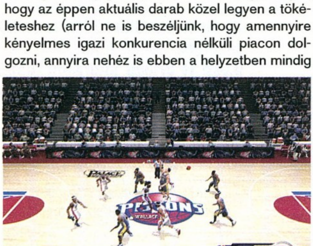
All Stars

Ha az Electronic Arts kihozza valamelyik sportjátékának aktuális verzióját, az első kérdés, ami felmerül mindenkiben, hogy az előző évhez képest mennyi újítást tartalmaz. A továbbfejlesztett grafika és a frissített adatbázis alapkövetelmény, ha csupán ennyit kapunk, rendre elégedetlenkedünk, és valljuk be, jogosan: senki sem szeret kétszer (majdnem) ugyanazért pénzt kiadni. A kiadó ördögi körbe került a sportjáték-fejlesztéseivel: évről évre újat kell nyújtania, de közben mindig elvárjuk, hogy az éppen aktuális darab közel legyen a tökéleteshez (arról ne is beszéljünk, hogy amennyire kényelmes igazi konkurencia nélküli piacon dolgozni, annyira nehéz is ebben a helyzetben mindig újító szelleműnek lenni). Az idei évben egy rossz szavunk sem lehet, hiszen az NHL és a FIFA után az NBA 2005 is nagyszerűen sikerült! Persze sokan fogják kritizálni, ezért előre felkészítünk mindenkit: ebben is csak kosárlabdázni lehet...

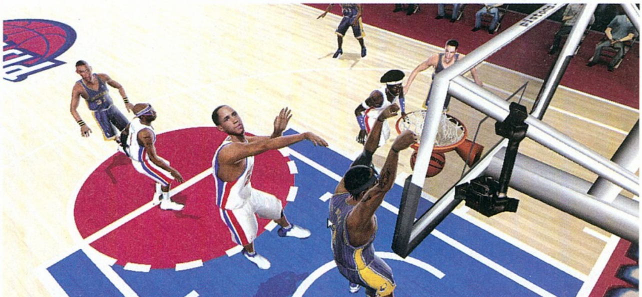
A leginkább szembetűnő újdonság az All Stars hétvége, amelynek keretein belül gyakorlatilag a teljes show-t végigjátszhatjuk. Az újoncok csatája egy szimpla meccs, ahol megmérkőznek egymással az előző és a jelenlegi szezon legjobb fiataljai. Érdemes ismerkedni ezekkel a játékosokkal, hiszen jó esély van arra, hogy a jövő sztárjai közül egy-kettővel itt találkozhatunk elsőként, ezúttal még tejfölösszájú ifjoncként. Nagyon jó kosarasok találhatók közöttük, de ez a mai játékosokról is elmondható – bár igazi sztárokból sajnos nagyon kevés van. Érdekesség, hogy míg az NHL sorozatban legalább a liga felét 80-90%-os értékelésű játékosok teszik ki, addig itt fordított a helyzet. Néhány jól ismert játékost emeltek csak ki 75 és 90% fölötti pontszámmal, a többi kosarasnak be kell érni az 50-60%-os „tudással", ami a készítők kemény, de korrekt kritikájára utal.

> **"Évekig az NBA volt a leggyengébb EA Sports játék - de most végre felzárkózott a FIFA és az NHL mellé!"**

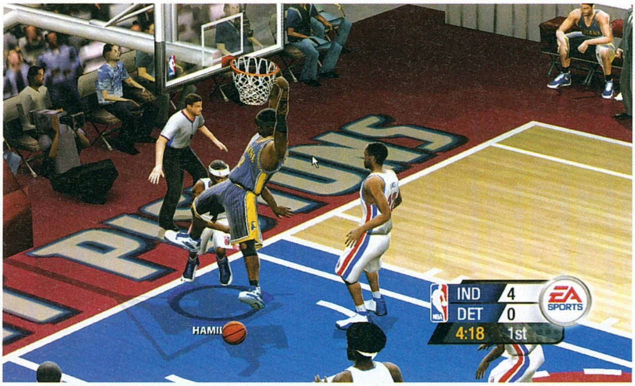
A legjobbak a megszokott Kelet-Nyugat mérkőzésen próbálják szórakoztatni a közönséget több-kevesebb sikerrel. Ez a meccs már eddig is szerepelt minden NBA játékban, de a szezon közepén volt „eldugva" – most különállóan is játszhatunk vele. Én személy szerint sokkal jobban élveztem azt, hogy szimpla mérkőzésen egymásnak lehet ereszteni a különböző évtizedek legnagyobb ászait, és higgyétek el, kevés nagyobb élmény van annál, mint amikor a hetvenes-nyolcvanas évek legnagyobbjai parádéznak egymás ellen. A hétvége,



Telt ház a rangadón



Beavis és Butt-Head irigykedik: itt mindenki ötpercenként zsákol...



Az Indiana Pacers színeiben a világ leghíresebb hobbitja: Zsáko(ló)s Bilbó!

akárcsak a valóságban, még további két meglepetést tartogat, a zsákoló és hárompontos-dobó versenyt. Míg utóbbi csupán papíron jelent igazi összecsapást (hiszen eredményünk leginkább attól függ, kit választottunk, Reggie Millerrel pl. jó eséllyel a legjobbak között végzünk), addig a zsákolást nagyon sokat kell gyakorolni a siker érdekében. Szerencsére korrekt tutorialt találunk hozzá az egyik menüben elrejtve, és hamar meglepődhetünk, hogy két gombbal és két analóg karral milyen csodás mozdulatokat tudunk előhozni (azt talán már említenem sem kell, hogy gamepad nélkül fel sem érdemes installálni az NBA 2005-öt). Csak a képzeletünk (no meg a tudásunk) szabhat határt a látványos mozdulatoknak! A labdát lepattinthatjuk a földre, majd felugorva zsákolhatunk, a levegőben pöröghetünk, vagy éppen háttal állva, a játékszert a lábunk között feldobva ugorhatunk fel bűvészkedni. Elsőre senkinek sem fog menni, de ha belejön az ember, abba sem lehet hagyni.

> Az NBA Live sorozat idén ünnepli tizedik születésnapját. A '95-ös verzióval induló sorozat máig nem kevesebb, mint 40 változatban jelent meg, 11 különféle játékplatformon.

Alley oop!

Az újítások sora azonban nem ér véget az All star hétvégénél! A tavaly bevezetett Dynasty módot tovább javították a készítők. Erre szükség is volt, mert eléggé kiforratlan lett a 2004-es verziónak ez a része. Sajnos azt kell mondanom, jövőre még mindig lesz mit javítani ezen... Egyrészt a menük átláthatatlanok és logikátlanul vannak felépítve (ez sajnos a program egészére igaz), még a huszadik meccs után is voltak gondjaim azzal, hogy mit hol találok. A másik gond, hogy nincsenek kiaknázva a benne rejlő lehetőségek. Nem lehet beleszólni a gazdasági dolgokba, mint az NHL-ben, és a klub menedzselése is kimerül abban, hogy dinasztia pontjainkból edzéseket vagy játékos-megfigyelőket vásárolunk. Persze lehet kosarasokat venni és cserélni, szerződéseket meghosszabbítani, kevés tartalommal bíró e-maileket olvasni, de amellett, hogy ez a legjobb játékmód az NBA-ben, van még hova fejlődnie. A dinasztia pontok szerzése viszont nagyon ötletesen van megvalósítva már most is: minden mérkőzésen szerezhetünk belőlük, annak függvényében, hogy mely feladatokat teljesítettük. Ezek a legegyszerűbbektől a legbonyolultabbikakig terjednek, és rengeteg van belőlük (előbbire példa, hogy egy játékos szerezzen 20 pontot egy meccsen, vagy érjen el adott számú lepattanót, míg a „legyél az év menedzsere", illetve „nyerd meg a bajnokságot" értelemszerűen egy évadban csak egyszer teljesíthető – viszont az érte kapott pontszám is arányosan több). Jó lenne tehát a rendszer, csak a pontszámok igazán értelmes elköltési módja hiányzik.

Számomra a legszimpatikusabb újítás a karakteranimációban, a játékmenetben és a grafikában érhető tetten. Ezek mind olyan dolgok, amik nem tavaly óta változtak meg, hanem az évek során sikerült tökélyre fejleszteni őket. Egyszerűen hihetetlen, hogy mennyire tökéletesre sikeredett ez a három dolog! A játékosok felugrásai, vetődései és zsákolásai még ezredszerre is ámultba ejtők, az egy gombbal (na és jó helyezkedéssel) végrehajtható alley oop (az egyik kosaras feldobja a labdát, míg a másik a levegőből bezsákolja) pedig valóságos látványorgiával ér fel. A látvány amúgy is pazar – sajnos állóképekről ez nem jön át, látni kell, mi zajlik a pályán, hiszen akkor vesszük csak észre, hogy mennyire élethű minden. Grafika tekintetében egyedül akkor van gond, ha közelről vesszük szemügyre a játékosokat, sajnos mindegyik darabos egy kicsit. A mozdulatok mellett a körítés is elsőrangú: amikor egy másodperccel a vége előtt megfordítottam egy hárompontossal a mérkőzés állását, a közönség szinte felrobbant a boldogságtól, míg amikor néhány héttel később ugyanezt idegenben tettem, dermedt és zavart csend volt a reakció néhány füttyel tarkítva. Amikor a dudaszó pillanatában dob valaki kosarat, a bíró kimegy konzultálni a megfigyelőkkel, és közösen eldöntik, hogy időben el lett-e indítva a dobás. Az egész meccs annyira valósághű, hogy innen tényleg nehéz lesz továbbfejlődni!

EA minőség

A játékmenetről oldalakon keresztül lehetne ódákat zengeni, a hibák száma csekély. Említhetnénk, hogy rengeteg gyakorlásra van szükség, hogy a négy nehézségi szint közül csak másodikon esélylyel induljunk minden meccs megnyerésére – de nem tesszük, hiszen a beállítások nagyszerűen skálázhatók, akár a dobásokra is rásegíttethetünk a géppel. A hangokkal sem lehetünk maradéktalanul elégedettek: míg a FIFA kommentátorai már a könyökünkön jönnek ki, addig itt kicsit jellegtelen, hamar felejthető teljesítménnyel találkozunk, de ez legyen a legnagyobb baj.

Már csupán az a kérdés maradt hátra, hogy merre lehet még erről a pontról továbbfejlődni. A válasz ezúttal nyilvánvalóbb, mint valaha. Játékmenet tekintetében egyszerűen nem tudok már elképzelni további javulást, az NHL és a FIFA sírva borulnak az NBA lábai elé tanításért. Ha ugyanezt kapjuk jövőre, akkor sem lehet egy rossz szavunk sem (na jó, egy azért lehet...). A játékmódok azonban rengeteg további lehetőséget rejtenek magukban. A Dynasty mód még bőven javulhat, az All Stars hétvége érdekes, de a zsákolóversenyen kívül nem nyújt hosszú távú szórakozást, ezeket jelentősen át kellene gyúrni. Egy év van rá kedves fejlesztő urak, óra indul!

Vega

grafika	23/25
zene	12/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	14/15
összhatás	5/5

90%

+ - Ha megy a meccs, azt hiszed tv-t nézel
- A játékmenetét frenetikus

– - Rosszul felépített menük
- Vannak még lehetőségek a játékmódok javítására

NBA Live 2004 82%
NBA Live 2003 85%
NBA Live 2001 79%

Minimum gépigény: P3 700 MHz, 265 MB RAM, 32 MB VRAM, 1.8 GB HDD

A Detroit nem kezdett huszárosan

Kis pénz (???), kis kosárlabda

Összeesküvés-elmélet a gyakorlatban

The Moment of Silence

fejlesztő house of tales **kiadó** digital jesters **web** www.momentofsilence.com

A House of Tales német fejlesztőcsapat, PC-s kalandjátékokkal, és mobiltelefonos játékokkal foglalkoznak. Bemutatkozó programjuk a Mystery of the Druids című, felejthető alkotás volt, a Moment of Silence nagy előrelépés számukra.

A különféle összeesküvés-elméletek gyártása már jó ideje a kreatív, és sok szabadidővel rendelkező elmék (néha kissé beteges) szórakozása. Földönkívüliek, szabadkőművesek, titkos kormányhivatalok, vagy mind a három egyszerre – végül is mindegy, a lényeg, hogy megfigyelnek, manipulálnak, és a háttérből irányítják az életünket. A Moment of Silence-ből kiderül, hogy minden őrült elmélet igaz, még az is, ami nem...

> **"A mai kalandjáték-szegény időkben örülünk neki, de sajnos az igazi nagyoknak a nyomába sem ér."**

A 2044. év New Yorkjában járunk. Hősünk, Peter Wright PR-specialista, a családját tragikus balesetben elvesztett, befordult, az alkoholizmus felé sodródó figura. Szürke életéből fura esemény rángatja ki: kommandósok törnek rá újságíró szomszédjára, és hurcolják magukkal. Emberünk elhatározza, hogy kideríti, mi áll az esemény hátterében (a rendőrség, és minden más hivatalos szerv tagadja, hogy ők állnának az akció mögött), és egyre mélyebben keveredik bele a világszintű összeesküvések hálójába. Lesz itt minden: idegenek, lázadó AI-k, a Földet megfigyelő SETI-műholdak, szupertitkos kormányhivatalok, mintha csak egy X-Akták epizódot néznénk. A világ egyszerre hi-tech, és borzasztóan lepusztult: igazi cyberpunk, ügyesen megalkotott, érdekes, titokzatos és abnormális karakterekkel. A látványvilágot elvileg sokszoros díjnyertes grafikuscsapat dolgozta ki – hát én annyira nem voltam elájulva tőle, a környezet még csak-csak (az is inkább hangulatos, mint szép), de a karakterek kimondottan rusnyák, és a render mozik (van vagy fél óra összesen) láttán sem kezdenek el pályamódosításon gondolkodni a Blizzard grafikusai. A zene és a hangok egész jók, de a szinkron sokszor a legbutább hibába esik, és idegesítően túljátsszák a szerepüket a színészek.

Biztos megér ennyit a szomszéd?

Greenpeace-támadás indul!

Az egyes helyszíneken fix kameraállásból szemléljük az eseményeket: hol közelről, hol távolról, néha egészen fura nézőpontokból. Sokat segít a „H" billentyű, ami megmutatja, hogy az adott helyszínen, merre vannak érdekes tárgyak és emberek. A kalandjátékokban megszokott pixelvadászattal tehát nem lesz gondunk – annál inkább a logikátlan, és hangulatromboló feladatokkal. Amikor például azt kellene elérnünk, hogy hozzáférjünk a kollégánk gépéhez, amiről fel tudnánk tölteni egy fontos üzenetet a cégünk által üzemeltetett hatalmas utcai reklám-képernyőkre, bő negyedórás közjátékra kényszerülünk: kaját kell szereznünk a fickónak, ehhez utazgatni kell, aztán megjavítani a mikrót, biztosítékot cserélni, meg ilyenek. El lehet képzelni, ez milyen szinten kizökkent a feszült és sötét hangulatból, amit a játék olyan ügyesen és aprólékosan épített fel. A fejlesztők büszkén hirdetik, hogy a játék nyolcórányi, profi színészekkel felvett beszélgetést tartalmaz – a gond az, hogy ezeknek a kötelező jellegű végighallgatása adja a végigjátszás idejének kb. felét. A maradék nagy részét pedig a helyszínek közötti döglassú, fél óra játék után már kinszenvedésnek tűnő ide-oda közlekedés. Hősünk motivációi sem tiszták: sosem derül ki, miért adja fel a munkáját, egész életét, és miért sodorja magát életveszélybe egy olyan ember miatt, akivel eddig kétszer, ha találkozott...

Mindezek ellenére nem lehet azt mondani, hogy a játék rossz lenne. Nehezen indul be, kicsit bukdácsol néha, de tagadhatatlanul hangulatos, és ahogy haladunk előre, úgy válik egyre érdekesebbé és izgalmasabbá. Ha nem hajítottuk messzire az első 1-2 órában, a későbbiekben már biztos nem fogjuk letenni! Sőt az egész kaland legvégén az is kiderül, miért Moment of Silence a játék címe...

Hancu

grafika	19/25
zene	10/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	10/15

72%

összhatás 3/5

\+
- jól kitalált és kidolgozott világ
- érdekes történet

–
- bukdácsoló sztori
- logikátlan fejtörők
- hosszú és unalmas beszélgetések

Deus Ex	95%
Blade Runner	90%
Syberia 2	88%

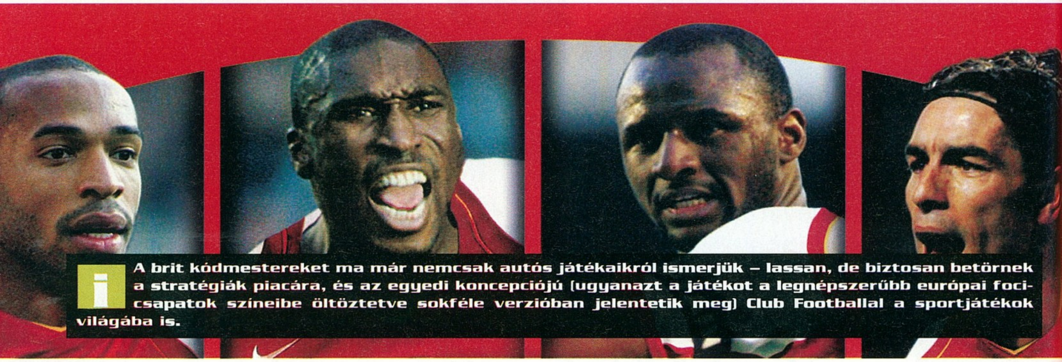
Minimum gépigény: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 3.4 GB HDD, DVD-ROM

EA SPORTS
FIFA FOOTBALL 2005
Mi ott leszünk! Te se hagyd ki!
VILÁGBAJNOKSÁG!
HELYSZÍN: Pólus Center (XV. Szentkirályi út 131)
Időpont: 2004. november 27-28.
Érkezés: reggel 10 órától
Gyere és vegyél részt a FIFA 2005 világbajnokságon és vidd haza az értékes nyeremények valamelyikét!
Az első 3 helyezett nyereménye:
· Xbox játékkonzol
· Adidas ruházat
· Utazás a Berlinben megrendezésre kerülő regionális döntőre
Programok: FIFA 2005 VB
Legyél Te is sztár - HP Digitális fotómontázs
Kinek van a legerősebb rúgása? - Adidas Speedgun verseny
Kipróbálhatod ha ott leszel!
F50+
PC GURU
adidas

Kell egy csapat! Na de mindjárt húsz...?

Club Football 2005

fejlesztő codemasters **kiadó** codemasters **web** www.codemasters.com



A brit kódmestereket ma már nemcsak autós játékaikról ismerjük – lassan, de biztosan betörnek a stratégiák piacára, és az egyedi koncepciójú (ugyanazt a játékot a legnépszerűbb európai foci-csapatok színeibe öltöztetve sokféle verzióban jelentetik meg) Club Footballal a sportjátékok világába is.

A focis játékok könnyűlovasságának tartott Club Football-sorozat királyi eposzát volt szerencsém tesztelni: maga a széria egyébként 21 nagy klubot ölel fel az AC Milantól a Tottenhamig, PC-s és konzolos verziókban. Bár grafikailag köszönőviszonyban sincs a FIFA-val, mégis, hangulatán, jászhatóságán és remek koncepciójának keresztül évről-évre utat talál a drukkerekhez.

Az étvágygerjesztő intro után végre olyan játékkal találkozhatunk, ahol nem kell órákat pepecselni a beállításokkal: bármily meglepő is, de pl. a játék Real Madridos verziójában csak a királyi gárdával lehetünk! Az viszont már lelombozza a lelkes felhasználót, hogy ezen belül gyakorlatilag és hasznosan semmit sem változtathatunk meg, csak a mérkőzéseket játszhatjuk le. Nem igazolhatunk játékosokat, a taktikai variációk kidolgozottsága pedig vetélkedik egy NB I-es kiesési rangadó élményével... A grafika valahol a FIFA 2002 szintjén mozog, az irányíthatóság pedig – ál-nyomdahibával élve – inkább irányítahóság. Az alapvető parancsok kinyomtatva éppen csak elférnek egy A4-es lapon, ráadásul a hasznosabb mozdulatokat csak három-négy gomb egyidejű lenyomásával érhetjük el – egy-két gamepadet felismer a program, cserébe a billentyűzet-kiosztás kőbevésett, és még lassú is. A beígért fotorealisztikusságról csak annyit, hogy néha azt a kezdőjátékosunkat sem lehet felismerni, aki a főmenüben trükközget; a 90 percek megjelenítése pedig itt-ott a múlt századot idézi. Becsületükre legyen mondva, a legnagyobb sztárokat bedigitalizálták, sőt unikum a BL-klubok edzőinek élethű ábrázolása! Ez a grafika annál is inkább becsülendő, mert a játék fejlesztéséről mindent elmond, hogy néha visszatöltés közben kiírja, hogy ki ne vegyük a memóriakártyát a PS2-ből...
A kisebb klubokkal akadnak viszont problémáink: előfordult olyan szürreális jelenet, amikor Ronaldo egyedül vitte rá a labdát egy ikertrió védelmi vonalára, akik egy vonalban, azonos mozdulatokkal tolattak a jó öreg felé! A háttérzene kiváló, de a hanghatásokra és főleg a kommentárra nem lehetnek büszkék a fejlesztők, mert a kisebb gárdákból nem ismeri az összes játékost. Így a közvetítés néha emlékeztet az egykori szpikerére, aki a pályán lévő két csapatból csak Zsengellért ismerte, s vele közvetítette az egész mérkőzést: most Zsengellértől jobbra a labda, most Zsengellér előtt folyik a játék... A közönség az egész program legsúlyosabb büntetése: az még hagyján, hogy az NHL 95-szintű drukkerhad néha a második dimenziót is alig éri el, de a pixelhalmok szemkifolyató villódzását erősen megkönnyezi a gyanútlan játékos. Az ismétlődő jelenetek és képek kissé unalmassá teszik a köritést, de jókat lehet derülni a kommentátor kiejtési és légzési nehézségein. A játék lehetőségeitől sem kap szívrohamot a konkurencia: a szokásos tréning és edzőmeccs mellett végigjátszhatjuk a hazai bajnokságot és a TOP12 ligát, valamint különböző fantáziakupákat hoz-hatunk létre.

„Nem ér a nagyok (FIFA, Pro Evo) nyomába, de a klubokra szabott verziók ötlete nagy sikerré teheti."

Újdonságként reklámozták a saját játékos létrehozásának lehetőségét, de ilyet is láttunk már valahol – bár részletes és mulatságos a dolgozó arcának összerakása, kiváló össznépi mulatság lehet a haverok digitalizálása. Egyedi ötlet viszont, hogy néhány közelmúltbeli nagy meccset is lejátszhatunk és olvashatunk a klub történetéről, megismerkedhetünk a keret és a régmúlt klasszisainak életrajzával, sőt gyűjtögethetünk matricákat és videókat is a mérkőzésekért kapott pontokból. Minden hibája ellenére – ha az első sokk miatt nem hagyjuk abba az egészet – nagyon jól fogunk szórakozni vele, főleg, ha elfelejtjük a 3-4 gombos kombinációkat. Sokkal egyszerűbb és barátságosabb, mint a nagy riválisok, így egy gyors játékhoz és főleg multihoz bátran ajánlható.

Bacsi

grafika	18/25
zene	13/15
játékélmény	32/40
kategórián belül	10/15

75%

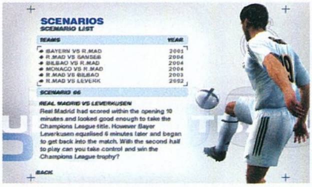
összhatás	3/5

+ Kellemes hangulat
+ Élvezetes multiplayer
+ Lutra-album!

– Bugos grafikai motor
– Gyenge kommentár
– Négygombos mozdulatok

FIFA 2005	94%
Pro Evo Soccer 3	89%
UEFA Auro 2004	82%

Minimum gépigény: P3 1 GHZ, 256 MB RAM, 64 MB URAM, 3 GB HDD



A játék abszolút Real-isztikus!

Szaladjon, ki merre lát!

A PC GURU legyen veled...
...minden hónapban!

Fizess elő még ma a PC GURU következő 12 számára mindössze 9 lap áráért - így 3 számot INGYEN adunk!

5388 Ft megtakarítás!

Érdemes előfizetned a PC GURU-ra, mert

- ✓ 25% kedvezményt adunk az utcai árhoz képest
- ✓ minden hónapban legalább egy teljes játékot kapsz
- ✓ nem maradsz le egyetlen számról sem
- ✓ nem érint a lap árának emelése!

Így rendelheted meg a PC GURU előfizetést:

✉ Levélben: egyszerűen csak töltsd ki a megrendelőszelvényt, és küldd vissza címünkre: PC GURU 1300 Budapest 3., Pf. 362.

☎ Telefonon: hívd a 06 1 888 3421, 06 1 888 3422 vagy a 06 1 888 3423-as telefonszámok bármelyikét

Faxon: küldd el a megrendelőszelvényt a 06 1 456 6970-es számra

@ E-mailben: írj nekünk a terjesztes@vogelburda.hu címre!

☑ Igen, megrendelem a PC GURU következő 12 számát **25% árengedménnyel** mindössze 16 164 Ft-ért!

Név:..

Postázási cím:..

Számlázási név:..

Számlázási cím:..

E-mail cím:..Telefonszám:..

Születési dátum:..Foglalkozás:..

Fizetés módja: ❑ csekk (a kiadó biztosítja) ❑ átutalás GURU0413E

Hozzájárulok, hogy a Vogel Burda Communications Kft. adataimat marketingakcióihoz, promócióihoz felhasználja. Kiadónk a személyes adataidat az 1995. évi CXIX. adatvédelmi törvény szerint kezeli. Adataidról Kiadónknál, a következő címen érdeklődhetsz: Vogel Burda Communications Kft. (1088 Budapest, Rákóczi út 1–3.). Amennyiben nem járulsz hozzá, kérjük itt jelezd: ❑

Tökéletes szerva

Top Spin

fejlesztő pam **kiadó** atari **web** perso.wanadoo.fr/pamdev

i **Az 1995-ben alapított párizsi székhelyű Power & Magic fejlesztőcsapat eddigi pályafutását konzolos sportjátékok jelentették (főként gyenge fociszimulátorok, mint a Ronaldo V-Football). 2001-ben kapcsolatba kerültek a sportjáték-fejlesztőket kereső Microsofttal, és mindenki meglepetésére elkészítették minden idők legjobb teniszprogramját. Jelenleg egy strandfocis játékon dolgoznak.**

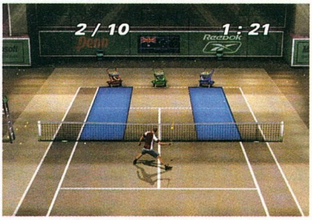
Az utóbbi években konzolok váltak a sportjátékok igazi hazájává, hozzánk, PC-sekhez már jó ideje csak a legnépszerűbb sorozatok jutnak el, azok is nagyrészt az EA multiplatformos stratégiájának köszönhetően. Ez persze azt is jelenti, hogy rengeteg fantasztikus játékból is kimaradunk; mi ilyennek tartottuk a tavaly Xboxon megjelent, és szép sikereket elérő Top Spint is. Szerencsére az Atari felismerte a lehetőséget, megszerezte az eredeti kiadó Microsofttól a PC-s jogokat, és most, egy évvel a konzolos debütálás után mi is kipróbálhatjuk a programot.

Trónfosztás

A kategória eddigi királya vitathatatlanul a Sega-féle Virtua Tennis volt, ezt könnyen elsajátítható, ám rengeteg lehetőséget rejtő irányíthatóságának, valamint egyedi karrier módjának köszönhette. A Top Spin készítői ugyanezt a receptet vették át, azzal a nem elhanyagolható különbséggel, hogy napjaink grafikai követelményeinek is megfelelő köntösbe öltöztették, és lehetővé tették az online játékot is.

["A Virtua Tennist letaszították a trónjáról: a Top Spin a kategória új királya!"]

Ugyan játszhatunk általunk összeállított bajnokságokban, kupákban is, de a legfontosabb a karrier mód. Minden a saját versenyzőnk megalkotásával kezdődik, és itt aztán kiélhetjük magunkat! Versenyzőnk arcszerkezetét a Sims 2-ben látottakhoz hasonló csúszkák állításával kedvünkre átszabhatjuk, majd választhatunk rengeteg hajviselet és ruha közül is. Fiatal bajnokaspiránsként vágunk neki a világnak, kezdő státuszunkhoz méltó tulajdonságokkal. Négy képességünket tartja nyilván a program (tenyeres, fonák, szerva és röpte), és elsődleges feladatunk lesz, hogy ezeket lehetőség szerint a maximumra fejlesszük. Ehhez a világtérképen (a földrészek között a repterek segítségével mozoghatunk) járkálva edzőket kell keresnünk. Minden tanító egyféle képességben profi, és ha kifizettük neki a tiszteletdíját, megpróbálhatjuk teljesíteni az általa adott feladatot. Ezek általában nem „szabványos" meccsek, hanem trükkös feladványok, melyek az éppen fejlesztendő képességünket teszik próbára (pl. mindig a meghatározott helyre kell szerválnunk, vagy fonákkal kell visszaadnunk minden labdát).

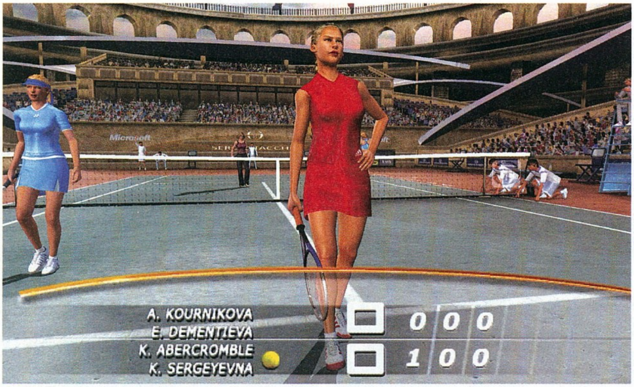


Hárman egy ellen?!

A négy képességet öt-öt szinten keresztül fejleszthetjük, ám összesen 14 képességpontunk van, így aztán ki kell gondolnunk, mire koncentráljunk jobban (tapasztalatom szerint a szerva a legkevésbé fontos). Ugyanilyen rendszer szerint tehetünk szert szponzorokra is: miután felkeltettük a figyelmüket a jó szerepléssel, teljesitenünk kell az általuk adott kihívást, mely általában a korábbi támogatottjuk legyőzése. A térképen még sportboltokat és fodrászt is találhatunk, így folyamatosan változó kinézettel kedveskedhetünk rajongóinknak.

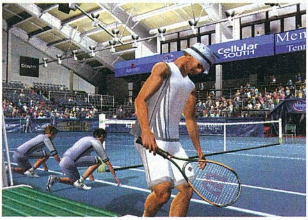
Nagyszerű meccs

Természetesen azért kell karakterünket fejleszteni, hogy helyt tudjon állni az egyre keményebb viadalokon. Eleinte csak apró, helyi kupákon vehe-



Kurnyikova a játékban! Szerpelhetne majd a Playboy the Mansionben is...

tünk részt, a játék vége felé pedig már Grand Slam tornákon is megmérkőzhetünk a világ élvonalával. A ranglista századik helyéről indulunk, és ugyan eleinte hamar haladhatunk egyre előrébb, a játék piszkosul bekeményít a végére, ahol már az igazi profik – például Hewitt, Kuerten vagy Sampras, illetve a hölgyeknél Hingis, Kurnyikova vagy



Hiába a menő szerelés, sírni fogsz!

Gyementyieva – várnak ránk. A játék egyébként 16 igazi teniszezőt vonultat fel, ami akkor is szép teljesítmény, ha közülük néhányan nem tartoznak a legnagyobb sztárok közé.

A rengeteg kameraállás közül az alapból beállított, a játékosunkhoz közel levő nézet kitűnően megfelel, ráadásul ez rendkívül látványossá is teszi a küzdelmeket. Ez persze annak is köszönhető, hogy a sportág szinte minden szép mozdulatát be tudjuk mutatni. Hat különféle ütésmódot hozhatunk elő (ehhez nem árt egy kontroller...), és ezeket kombinálhatjuk a teljesség kedvéért a labda csavarásával. A nyesések, ejtések mellett igen fontos a Risk Shot névre keresztelt mozdulat, ahol egy kis csúszka pontos megállításával tökéletesen helyezett ütéseket ereszthetünk meg – ha viszont ez nem sikerül, szinte biztos a rontás.

Bár eleinte féltem a rengeteg ütésfajtától, pár perc alatt bele lehet jönni a használható taktikákba, remek érzés például valakit a hálóhoz csalni, aztán átemelni a feje felett a labdát; vagy amikor egy százszázalékos ziccert megalázó nyeséssel teljesítünk be. A Top Spin különleges vonása a játékos lendületének, hangulatának a számon tartása. A felső sarokban található ITZ (In The Zone) mérce mutatja meg, milyen magabiztosan képes eleget tenni az utasításainknak. Ha jók vagyunk, akkor tényleg a zónába kerülhetünk, ahol minden sikerül – de akár mély válságba is zuhanhatunk, amikor semmi nem jön össze. A nézőket is befolyásolhatjuk, külön hangulat-gombok állnak rendelkezésre: ha a pozitívat használjuk egy menet végén, megtapsolhatjuk az ellenfelet, vagy meghajolhatunk a közönségnek. Ha viszont a negatívat, akkor akár az ütőnket is elhajíthatjuk a jó öreg McEnroe módjára (ez kihatással lehet az ITZ-re is: ha olyat teszünk, ami nem tetszik a közönségnek, a fújolások megzavarnak minket).

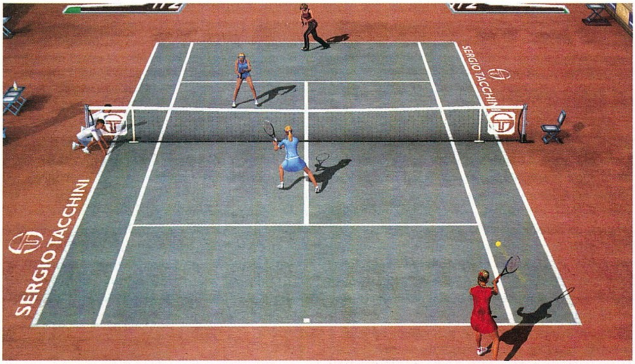
Xboxról PC-re

Mivel konzolátiratról van szó, azonnal fel kell tennünk a kérdést: mennyire vették komolyan a PC-s verziót a fejlesztők. Sok esetben találkozunk azzal, hogy megelégszenek a 100%-os átirattal, mely a PC-k képességeinek csupán töredékét használja ki – extrém esetekben pedig olyan igénytelenül járnak el, mint a kicsivel hátrébb tesztelt Club Footballnál, ahol még a PS2-es irányításra vonatkozó feliratok is benne maradtak a játékban. Szerencsére a Top Spinnel nincsenek ilyen gondok, a felbontást az egekig húzhatjuk, a beépített GameSpy programmal játszhatunk online meccseket, és a játék még napjaink standardjaihoz képest is gyönyörű. Minden valódi versenyző a megszólalásig hasonlít az eredeti sportolókra, olyannyira, hogy még az EA vagy a Konami focijátékait is lepipálja, és ugyanez mondható el mozgásukról is. Bármilyen helyzetben ütjük meg a labdát, a látvány mindig valósághű marad – akkor is, ha csak vetődve érjük el a labdát; akkor is, ha a hálónál röptézünk; és akkor is, ha megsemmisítő lecsapáshoz készülődünk. A stadionok gyönyörűek, és minden szurkoló igazi 3D-s figura (igaz, nincsenek túl részletesen megformálva, de az összhatás nagyszerű), és a külső képeken még a pályák mellett sétálók is látszanak. Külön tetszett, hogy egy kis jelentőségű tornán alig vannak szurkolók – de a döntőre azért már összegyűlik, ha telt ház nem is, de legalább félház.

A hangokkal már sokkal kevésbé voltam megelégedve: noha az ütéshangok természetesen tökéletesek, és a stadion bemondója is igazi – minden pályán az odaillő nyelven beszél –, rendkívül hiányzik a kommentár. A meccsek végén kapunk ugyan egy néhány mondatos, általánosságokat tartalmazó összefoglalót, de ez csak még inkább kihangsúlyozza az állandó csöndet, amit csak az ütőn pattanó labda hangja szakít meg.

A Top Spin egyike az év legjobb sportjátékainak; aki szereti a teniszt, hosszú hónapokig játszhat vele – rengeteg időbe kerül, míg feljutunk a százas ranglista élére, és ha ezzel végeztünk volna, még ott van a kitűnő multiplayer játéklehetőség is. Csak ajánlani tudom mindenkinek: ha adunk egy esélyt ennek a rétegjátéknak, igazi kincsre bukkanhatunk!

Grath



Párosan szép az élet: az AI meglepően jól irányítja a partnerünket

grafika	23/25
zene	08/15
játékélmény	39/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

90%

\+ Remekül kitalált karrier mód
\+ Élvezetes játékmenet

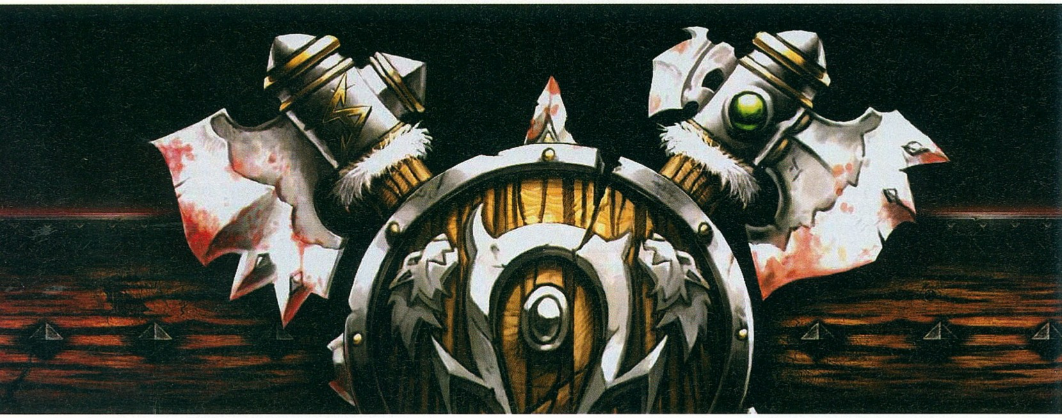
– Nincs élő kommentár
– Lehetne több valódi versenyző

Virtua Tennis 82%
Tennis Master 2003 71%
Perfect Ace 32%

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 1.7 GB HDD

Hardwired akták

12. rész www.hardwired.hu



A főmágus követe mondandójának legérzékenyebb részéhez érkezett, melyben ura ékes szavakkal illeti a vértjeiket leszámítva meztelen geldákat, valamint feltétel nélküli megadásra szólítja fel vezérüket. A fiatal zsoldos biztosra vette, hogy szavait végérvényesen félbehasítja majd az előtte tornyosuló barbár vezér irdatlan fejszéje. Borzongva elképzelte, ahogy saját lenyisszantott feje a lába elé gurul. Minden vér kiszaladt arcából a gondolatra, gyomra pedig görcsös csomókba gyűrődött. Megtántorodott és ájulás környékezte. Kínlódva megigazította egyre jobban szorító bőrvértjét, majd szörnyülködő pillantást vetett a Karr, a Rettenetes dagadó mellizmaira és folytatta üzenetét:

– Haduram, ha roppant meggondolatlanul a hiábavaló csatározás mellett döntenél, akkor tájékoztatlak róla, hogy a teljes Keleti Front felsorakozott ellened! Gyülevész csürhédet megmustrálva kijelentem, hogy pucér zsiványaid hitvány csupasz csigákra inkább emlékeztetnek, mint harcolni képes alakulatra. A veled szemben felvonultatott túlerő mérhetetlenül nagy. Ennél fogva, ha az esztelen ellenállást választjátok, rühes kutyákként itt dögöltök mind egy szálig!

Karr, a Rettenetes szórakozottan figyelte, ahogy a követ idegesen szorongatja hitvány lándzsája markolatát és arca megrándul, amint szózatának végére ér. Elmosolyodott magában. Elhatározta, hogy nagylelkűen meghagyja ennek a fiatal emberzsoldosnak az életét. Elvégre, ahogy a sorsvonalát elnézegette az előbb, fényes karrier állhat még a harcos előtt! Legalábbis a három év múlva bekövetkező, elkerülhetetlen haláláig... Annak beteljesülése azonban már nem tőle függött. Így hát végtelen türelemmel kisimítgatta zord vonásait, és egy jámbor szerzetes arckifejezését öltötte magára, majd együttérzően felsóhajtott. Lassan, ráérősen, mint amikor apja magyaráz a gyermekének megszólalt:

- Hmm... Főmágus Uram jól tudja, hogy kedvemet lelem követei lemészárlásában. Így aztán eleddig alaposan felcicomázott élőhalottakat küldött ajándékba.

Parancsoláshoz szokott, energikus baritonja zengve töltötte be a teret. Hangjából a hatalom ereje sugárzott.

– De ahogy téged elnézlek, – s ezzel a rémülten pislogó zsoldos feje fölé hajolt, majd kurtán megszimatolta a szerencsétlent – úgy tűnik, te még élsz! "Szentséges egek, eljött a vég!", gondolta a fiatal harcos, és szorosan behunyta a szemét, majd hangtalanul imádkozni kezdett. Várta az irdatlan fejsze suhogását. Szinte már hallani vélte, ahogy koponyája szétreccsen.

– Tudod – folytatta Karr némi részvéttel a hangjában –, fölösleges visszatérned a tieidhez. A főmágus menten felnégyeltet haragjában. Ha meg elszöksz, árulónak nyilvánítanak. Aztán embervadászokat küldenek a nyakadra. Azok a zsiványok meglepően jól értik a dolgukat. Csakhamar fülön csípnek hát, majd ott helyben kikötöznek egy karóhoz és élve nyúznak meg. A Főmágusnak csak a levágott fejedre van szüksége, amelyet bebalzsamoztat és berakja a gyűjteményébe. Démonidéző szertartáshoz kell neki. Általában agyfaló lárvákat csusszant be a füleken keresztül és ezek éhesen felzabálják preparált koponyák tartalmát. Sajnos annak sem látom értelmét, hogy az ütközetben részt vegyél. Ha velünk harcolsz tovább, akkor vagy a geldáim vágnak le puszta véletlenségből vagy saját társaid bosszúból, tehát így is, úgy is meghalsz. Az egyetlen esélyed, hogy beállsz hozzám vízhordónak. A dolgod az lesz, hogy a csata után hideg vizet locsolj sebesült harcosaim fejére. Megértetted?

Ez parancsként hangzott. A katonában feléledt a remény, hogy ép bőrrel megúszhatja az egészet. Négy csatát megélt már, ezért a birodalmiaknál veteránnak számított. Tudta azonban, hogy nagyon kevesen élték túl Karr, a Rettenetes csapatainak tombolását. Vajon eddig kardforgató tudása mentette meg az életét, vagy csak szerencse mosolygott rá? Nem tudta megállapítani. Fogalma sem volt a hadvezérek követmészároló szórakozásáról. Ezt elfelejtették az orrára kötni, amikor markába nyomták a küldöttek zászlaját. Néhány szívdobbanásig még vívódott birodalmi hűséges küje és Karr nagylelkű ajánlata között, majd összetörten bólintott. Elhajította a zászlórudat és szégyenpirtól vöröslő képpel hátracaplatott a vizeshordók őrzésére. A geldák soraiból diadalüvöltés jött válaszul. Szamárvisítás követte újabb röhögésorkán kíséretében.

> "www.hardwired.hu a szőrmadarak, és a legfrissebb játékhírek birodalma."

Hirtelen felszikrázott a levegő. Iszonyatos erejű robbanás reszketette meg a láthatatlan birodalmakat. Lökéshulláma gyorsan közeledett. A Karr, a Rettenetes szemvillanás alatt átváltott éteri sikra és sietve felnyitotta harmadik szemét. Döbbenten figyelte, amint kékeslila tűzvihar vágtat csapatai felé. Démoni energia! Azzal a veszéllyel fenyegetett, hogy pillanatokon belül eléri őket. Ha a hullámok elsöprik fanatikus társai kollektív tudatpajzsát, a fizikai síkon lévő testük ideiglenesen megbénul, a rohamozó ellenség pedig könnyedén lemészárolja őket. A Hadúr teleszívta tüdejét levegővel és megfeszítette izmait. Összegyűjtötte minden hatalmát és védőernyőt vont ezer harcosa elé, ebbe koncentrálta akaratának energiáit. A sokkhullám iszonyú üvöltéssel vágódott védőpajzsának. Hörögve zuhant féltérdre a roppant erejű csapástól. Riasztó sötétség borult elméjére, amelyben vékony fénytűk jelentek meg sajgó szemei előtt.

folytatása következik

www.mp3center.hu
MP3 Center
minden, ami MP3 !
60 féle termék:
- Memóriás, CD-s, HDD-s lejátszók
- Memória kártyák
- Tartozékok
- Akciók
- Garancia

Telekommunikációs kis és nagykereskedés
1145 Budapest Róna u. 155.
Tel.:06-1-363-1696
06-70-520-5110
netgsmcafe@axelero.hu
NET-GSM CAFE
1132 Budapest Visegrádi u. 76.
Tel.:06-1-801-2021
Fax.:06-1-801-2022
info@phonezone.hu
ONLINE ÁRUHÁZ
www.phonezone.hu

Original PrintStar
TONER • INK • RIBBON
Cégünk újragyártott három év garanciával rendelkező festékazettái és tintapatronjai felhasználhatóak lézer és tintasugaras nyomtatókhoz, fénymásolókhoz és faxokhoz.
farbax
Vállalkozás a jövőért.
FARBAX Irodatechnikai Márkabolt
1024 Budapest, Lövőház u. 33.
Tel.: 336-0944, Fax: 212-5278
Forgalmazunk használt de kiváló állapotban lévő Compaq, Siemes és Dell PC-ket, Nokia, Eizo, Sony és Compaq monitorokat, Hewlett Packard és Lexmark nyomtatókat.

ROYAL HARDWARE
Bp VII. Király u 79
Tel: 479-0693
Fax:352-0096
www.rhw.hu
Nyitva: H-P 10-18 SZ-V:10-14
AKCIÓS ÚJ SZÁMÍTÓGÉPEK
minden gépben: Fdd,bill,300W
ATX midi, hálózati,-hangkártya
P4-2800/800, ABIT VI7, 512 Mb DDR,GF FX 5200 128 Mb+TV 80 GB-7200, LG Combo 16xDVD-52*24*52 LG IRÓ 92.990
2800-333 Barton ASUS A7N8X-X, ATI 9600 128 Mb+TV 512 MB, 80 GB, LG DVD író RW+- 4160-B 98.490
2800-AMD Athlon64, ABIT KV-8 alaplap, ATI 9600 128 Mb+TVout 512 Mb, 120 Gb S-ATA HDD, DVD író LG 4160-B 111.490
P4-3000/800, ABit IS7E2, 512 MB,Gef. FX 5700 256 Mb+TV 120 GB S-ATA, DVD IRÓ -+RW LG 4160B 121.990
P4-3000/800, ASUS P5GD1, 512 MB, RX600XT 128 MB+TV PCI-E 120 GB-7200 S-ATA, DVD IRÓ+- LG 4160-B 141.990
3000-AMD Athlon64, ABIT KV8, ATI 9600 256+TV kimenet 512 Mb, 160 Gb S-ATA HDD, DVD író LG 4160-B 122.490
3200+ATHLON64, Abit KV8, 512 MB,ABIT ATI 9600XT 256 Mb+TV HDD 160 GB S-ATA, DVD IRÓ -+RW LG 4160B 134.990
P4-3200/1M, ABIT IC7, ABIT 9600XT 256 MB+TV-ki out 512 MB,200 GB SATA, DVD író LG 4160B 148.990
író:DVD író /LG 4160B író OEM/Pioneer 108 .... 14.5/16
LG 52*32*52/CD /LG CD+DVD combo 4.6/8.4
Monitor 17" SAMSUNG 753S/793 MB/795 MB 25/30/31
17" META 1280*1024/15" TFT/17" Samtron TFT 20/55/64
Használt gépét kedvező áron megvásároljuk!
HITEL akár 0% előleggel OTP/Credigen
P4-1800 cel., ECS+Integrált.VGA+64 MB VGA 128 Mb DDR, 40 Gb HDD, 52XLG CD 38.490
2200 AMD SR ASrockK7S41GX, Int. VGA+AGPport 128 Mb DDR, 40 GB HDD,52X LG CD 39.490
2400 AMD SR, Asrock K7, Gf4 MX4000 64Mb+TV 256 MB DDR, 40 GB HDD,52XLG CD 48.990
P4-2000 cel.,MS 9167C, Gf4 MX4000 64Mb+TV 256 MB DDR, 40 Gb HDD, 52X CD 48.990
2600 AMD SR,Asrock K7VT4, MX4000 128 MB DDR+TV 256 MB DDR, 40 GB, LG CD IRÓ 52*32*52 55.990
P4-2400 cel., Matsonic9167C ,ATI 9200SE 128 Mb+TV 256 MB DDR, 40 Gb HDD, LG CDíró 52X32 54.490
2600 AMD SR, K7VT4 A, ATI 9550V 128 MB+TV 256 Mb DDR 80 GB HDD,16XLG DVD 60.990
2500-333 Barton,Asrock K7VT4A, ATI9550V 128 MB+TV,80 GB HDD 256 Mb DDR RAM, LG Combo 52*32*52/16 DVD 66.990
P4-2000C/533, ASUS P4V8x, FX5200 128 Mb+TV, 80 Gb 256 MB DDR, LG Combo 52x32x52/16xDVD 66.990
2800-333 Barton ASUS A7V8X-X, GF FX 5500 128Mb+TV 256 MB, 80 GB, LG Combo 52*32*52/16DVD 74.990
P4-2800/533 C,ASUS P4V-8X, 256 Mb DDR,ATI 9600 128 Mb +TV, 80 GB HDD,LG 52x32*52CD író, LG16x DVD 77.490

Belváros
Tel: (1) 322-46-58
Asia Center
Tel: (1) 688-90-24
Buda
Tel: (1) 279-11-86
AQUA computer
www.aqua.hu
Ne maradj le róla!
Sulinet expressz
Sulinetes termékek óriási kínálata
17" Samsung 71V LCD monitor - 78.000 Ft
160GB Samsung HDD 8MB c. - 26.200 Ft
16x Samsung DVD író dobozos - 22.500Ft
Közvetlen sulinetes telefonszám:
(1) 413-02-28

Néhány akció: (11.11-i nettó árak. ld. a WEB-en)
ATI X800 Pro 82.960 9800Pro 41.960
NVidia 6800GT 78.960, ATI 9550 10.960
AOC monitor 3 év gar. 17" TFT 59.800
15" TFT 49.960, 17" síkképcsöves 24.800
Samsung (3 év gar.) 160 16.400, 160S 18.960
AMD 2600+ Mobile Barton 18.600
Athlon 64 Box 2800+ 24.960 3000+ 28.400
Asus NF3: K8N 17.200 K8N-E deluxe 23.760
256M/533 DDR2 12.800, SB Audigy 6.800
Kingmax 433DDR 256: 7.600 512: 15.200
16x író Pioneer 108 14.960 NEC 3500 13.600
Chieftec akció házak, tápok -25%
Dragon (360W) 18.960, 420W APFC 11.600
Logitech MX1000 14.960, MX 510 8.960 !!
Tuning cuccok, Zalman hűtők, tápok
Nem találta az árlistán? Kérjen ajánlatot !
GIGABYTE TECHNOLOGY
Csúcsminőség, 3 év garancia !!!
Üzletünk kiemelt márkabolt, legjobb árak, választék (hálózati eszközök is !), akciók
54 M Wireless: router 16.400 PCI kártya 5.960
8I915P (i915) 23.960, K8NS (NF3/250) 16.320

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69. T: 413-0450
Nyitva: H-P: 10-19, Szo: 10-14
www.aliencomputers.hu
Sulinet expressz
A SULINET MÁR MINDENKIÉ !
Tetszőleges konfigurációk sulinetes alkatrészekkel. Segítünk a legjobb megoldások kiválasztásában !!!
AOC monitor-akció (3 év garancia !)
17" OEM TFT 59.800 15" TFT LM520 49.960
17" TFT LM727 66.800 17" flat CRT 24.800 !
Színes másolás, nyomtatás A3-ig
bruttó 185 Ft (A4), 100 oldaltól 145 Ft

Sirius Plus (irodai, otthoni alap) 49.600
(AMD 2.2, 256 MB, 40 GB, CD, VGA + hang + LAN)
Sirius 2 Plus (erős irodai,alap játék) 71.960
(AMD 2400+,256 DDR, 80 GB.DVD, ATI 9550, 5.1)
SIRIUS 3 (felső-közép játékgép) 98.400
(Gigabyte 7NFRZ, 2800+, 256 DDR, 80 GB HD, combo, Radeon 9600XT, 5.1 hang, Deer ház 300W)
Alpha C. MAX (erős játék Intel) 172.800
(Abit IC7, P4 3GHz Prescott,512/400 Brand, 120 HD 8x DVD±RW, ATI 9800Pro, 5.1 hang, Chieftec 360)
SIRIUS 3 Ultra (csúcs játék AMD) 268.960
(Gigabyte K8NP, Athlon64 3200+, 1 GB /433 Kingmax 160 GB (8 M), 16x DVD±RW, X800Pro 256 M DDR3, Audigy2ZS,Chieftec torony 360W, Logitech Cordl Opt.)
ALPHA C. Ultra (csúcs játék Intel) 306.800
(ld. Sirius 3 Ultra,de Abit AA8, P4 3.2 LGA, DDR2)
Természetesen bármilyen konfigurációt megépítünk !
Nettó árak. A változatás jogát fenntartjuk.de nem élünk vissza vele :)
Konfigurációk 3 év garanciával ingyenes összeszerelés, teszt
Számítógépek munkahelyre, otthonra, csúcsgépek játékra
Különleges konfigurációk videóhoz, grafikára; szerverek
Vírusirtás, szerviz (kiszállással is)

Mert a gyorsaság igen is számít!
Gyűjts össze 10 db akciós matricát a TDK DVD-kről, és küldd vissza!
HAVI NYEREMÉNYEK:
1 db
3 db
10 db
FŐDÍJ:
3 db kétszemélyes út, VIP belépővel a Helsinkiben megrendezendő Atlétikai Világbajnokságra!
A leggyorsabb beküldő minden hónapban külön ajándékot kap!
Az akció 2004. XI. 01 - 2005 III. 31-ig tart! Részletek a szórólapokon és weblapunkon!
www.conflex.hu
MADE AND PLAYED ON → TDK

MagiComp
A Belváros szívében
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky 60.
Üzlet 373-05-82
Szerviz 373-05-81
FOXCONN, ABIT és GIGBYTE alaplapok TELJES VÁLASZTÉKA!
ABIT NF7 2 ÉV GAR. 11.520
ABIT KV8Pro 2 ÉV G 18.920
ABIT IS7-E 2 ÉV GAR. 14.620
FX5700/256 INNO 22.920
96Pro/256 Sapphire 22.940
3100+ AMD Sempron 23.400
512MB/400 Infineon 14.392
Többre vagy kíváncsi? Reggel 8-tól nézz be hozzánk!!!
www.magicomp.hu
Nyitva: H-P 8-20 Szo 10-16
Sulinet expressz
info@magicomp.hu
LG 4160 DVD-+RW 14.660
NEC 3500 DVD-+RW 14.620
Pio 108D DVD-+RW 15.920
AIRIS asztali DVD-DivX lejátszó 15.920
Már reggel 8 órától!!!
A feltüntetett árak nettó árak és a hirdetés felmutatása esetén érvényesek.

LEVION
SZÁMÍTÁSTECHNIKA
XIV. ker. Erzsébet királyné útja 49.
Tel.: 252-17-64 Tel/Fax: 422-02-57 levion@mail.datanet.hu

www.datasec.hu
DATASEC
információ - biztonság
Adatmentés
letörölték...?
leejtették...?
nem olvasható...?
nem ismeri fel a gépe...?
Van megoldás !
Hívja a +36 (20) 390 9634 forródrótot, vagy keresse fel honlapunkat a www.datasec.hu címen.
HDD, DVD, CD, FD, USBpen, ZIP, CF, SD, MC, SM, xD adathordozókról

Ha már a Doom 3 tiszteletére megemlékeztem régi idők neves harmadik részeiről, most a kettes számmal ellátott folytatásoknak is szentelnék egy oldalt – hogy a Half-Life 2, a Prince of Persia Warrior Within, vagy a Need For Speed Underground 2 okán teszem ezt, döntse el a tisztelt olvasó.

Ezzel játszottunk:

...5 éve: Dungeon Keeper 2

A Populous-sorozatot jegyző Bullfrog egy egész műfajjal, az istenjátékok megteremtésével és tökéletesítésével írta be magát a játéktörténelembe.

A Dungeon Keeperről valamikor '96 környékén kezdtek szállingózni a hírek, majd egy akkoriban – még a Tomb Raider első részének megjelenése előtt – döbbenetesnek számító 3D-s mozi csigázta végsőkig a várakozást. Egy évvel később megjelent a játék, amely a kommersz fantasy RPG-k környezetét dolgozta fel, a gonosz szemszögéből: a játékosnak a jól ismert földalatti labirintust, „dándzsönt” kellett kiépítenie úgy, hogy a Jó erőinek kalandozócsapatai véletlenül se éljék túl, ha nagy merészen behatolnak a labirintusba. Az ehhez szükséges eszközök, harcosok és képzett személyzet menedzselése újszerű játékélményt nyújtott, amin a második rész nem is változtatott sokat, inkább grafikailag tupírozta az elődöt. Ennek köszönhetően a Dungeon Keeper 2 nemcsak kiforrott, de szép játék is lett, emlékezetes karakterekkel (mint a szarvas démon, Horny), és gyönyörű, humoros átvezető animációkkal, amelyekben visszatérő elem volt a csirke...

...10 éve: Doom 2 Hell on Earth

Mint azt az újsághoz mellékelt Doom-könyvben olvasható, a Doom 2 éppen 10 éve, 1994 végén jelent meg, és az első részéhez képest jóval nagyobb sikert aratott. A játékmenetben ugyanakkor nem volt sok változás, viszont az a kevés számottevő volt. Úgy hívták: duplacsövű shotgun. Az új fegyver 100%-nyi életerőt sebzett, ha mindkét adag sörét telibe kapta az ellenfelet, ráadásul nem lehetett kikerülni a lövedékét. Nem meglepő, hogy a páncél nélküli ellenfeleket egy pontos lövéssel leszedő puska a multiplayer partik kedvence lett. Az egyszemélyes mód ugyanakkor 30 remekül megtervezett pályával (soknak – Barrel o'Fun, Crusher – a mai napig legendás a híre) és néhány új szörnnyel azonnal letaszította a trónról a Doomot. Amikor Hancuval együtt lógtunk a kollégiumban, még a Quake II megjelenése után is gyakran elővettük a Doom 2-t pár deathmatch erejéig, az egyszemélyes játékmódot pedig azóta is minden évben végignyomjuk egyszer.

(Letöltés: http://retrogames.intranet.hu/)

...15 éve: The Duel Test Drive II

A rajongók egybehangzó véleménye szerint a legjobb Test Drive-játék 15 éve örvendeztette meg az Amiga-,

PC-, és C64-tulajdonosokat. A korhoz képest meglepően jó sebességet produkáló 3D motor és a két új játékmód, az idővel és a számítógép ellen történő verseny tette klasszikussá az Accolade autószimulátorát. A változatos és a lehetőségekhez mérten élethű pályák, valamint a két választható, menő sportkocsi (Fer-

rari F40 és Porsche 959) akkoriban döbbenetes vezetési élményt nyújtott, amit csak fokoztak a később megjelenő kiegészítők. A második rész sikerét a Test Drive III már csak megismételni tudta, felülmúlni nem, a további folytatások pedig nem voltak képesek kellő mértékben fejlődni, és szégyent hoztak az egykor jól csengő Test Drive névre.

(Letöltés: http://retrogames.intranet.hu/)

...20 éve: Pit Stop II

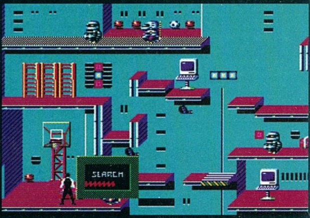
Gyermekkorunk kedvenc autóversenye, az Epyx legzseniálisabb alkotása, amely minden tekintetben felülmúlta elődjét. A végtelenül egyszerű kezelésű játékot rengeteg, korát megelőző apróság dobta fel, min-

denekelőtt az osztott képernyő, amelyen két játékos mérkőzhetett meg egymással. Érdekes dilemmákra adott okot az üzemanyagfogyás és a kerékkopás kezelése (tankolásra és kerékcserére is a Forma 1-ről ismert „pit stopban” nyílt lehetőség). „Vajon kell még egyet tankolnom a cél előtt, vagy álljak ki, kockáztatva az első helyemet?” „Vajon ha rámegyek az ellenfélre, és megpróbálom elkoptatni a gumiját, nem az én gumim fog-e előbb elkopni?” Ráadásul nem volt mindegy, hogy a játékos a kék vagy piros versenyautót választja: előbbi gyorsabb, utóbbi könnyebben manőverezhető volt. Mindez húsz évvel ezelőtt éjszakába nyúló versenyeket eredményezett, hihetetlenül izgalmas pillanatokkal. Az örök klasszikus pillanat: a versenyautónak a cél előtt fogy ki az üzemanyaga, de a lendület még éppen hogy átviszi a célvonalon...

(Letöltés: http://web.externet.hu/sk/c64/)

Mission Impossible

Ha már az előbb szóba jött, hadd emlékezzek meg az Epyx leghíresebb játékának, az Impossible Missionnek a folytatásáról. A második rész – amelyet egyébként



magyar cég, a Novotrade fejlesztett – nevével ellentétben jóval könnyebb volt, mint elődje, bár továbbra sem volt fáklyásmenet a teljesítése. Az első rész puzzle-gyűjtögetése után a játékosnak kódszámokért kellett feltúrnia az őrült tudós, Elvin fellegvárát, majd a kódokkal hangfelvételek után vadászni. Amiért a játék meghazudtolta a nevét, az az első részben még szűken mért trükkök bősége volt. Robotbénító, aknák, liftek és csúszópadlók mozgatása – ha a szemfüles játékos megfelelően taktikázott ezekkel az eszközökkel, a szobák túlnyomó részében ki tudta iktatni az egészségére ártalmas robotokat, ennek köszönhetően a játékmenet is változatosabb volt.

Stöki

TIM ALLEN
JAMIE LEE CURTIS
Kelekótya KARÁCSONY
Az ünnep elől nem lehet meglógni
A REVOLUTION STUDIOS BEMUTATJA AZ 1492 PICTURES PRODUKCIÓJÁT TIM ALLEN JAMIE LEE CURTIS „CHRISTMAS WITH THE KRANKS" DAN AYKROYD - ERIK PER SULLIVAN
CHEECH MARIN JAKE BUSEY M. EMMET WALSH CASTING MARGERY SIMKIN JELMEZ-TERVEZŐ SUSIE DeSANTO ZENEI VEZETŐ LITTLE STEVEN ZENE JOHN DEBNEY VÁGÓ NICK MOORE
LÁTVÁNY-TERVEZŐ GARRETH STOVER FÉNYKÉPEZTE DON BURGESS, ASC EXECUTIVE PRODUCER CHARLES NEWIRTH BRUCE A. BLOCK KÉSZÜLT JOHN GRISHAM REGÉNYE ALAPJÁN FORGATÓKÖNYV CHRIS COLUMBUS
REVOLUTION STUDIOS
PRODUCER CHRIS COLUMBUS MARK RADCLIFFE MICHAEL BARNATHAN RENDEZŐ JOE ROTH
Soundtrack On Hollywood Records
www.SonyPictures.net
www.cinematrix.hu/kelekotyakaracsony
Korhatárra tekintet nélkül megtekinthető
DECEMBER 2-TÓL A MOZIKBAN

Modtesztjeink ebben a hónapban a lehető legszélesebb skálán mozognak – nem csak az alapjátékokat, de a játékstílusokat illetően is. A csak a Counter-Strike-hoz mérhető sikerű Desert Combat után igazi ínyencség, a Natural Selection következik, e havi kínálatunkat pedig az UT2004 Onslaught módjának különleges ízt adó, magyar fejlesztésű Exion zárja. Külön kiemelnénk, hogy a Desert Combatot most megtaláljátok a DVD mellékletünkön, nem kell letölteni a több mint egy GB-os modot!

Desert Combat Final

Alap: Battlefield 1.6
Verzió: Final
Elérhetőség: A DVD-n

Bár a nemrégiben felvásárolt modkészítő csapat, a Trauma Studios már javában ügyködik egy Battlefield 2 motoros játék elkészítésén, mielőtt minden erejüket erre fordították volna, befejezték a hírnevük alapját jelentő programot. A sokáig nullákkal kezdődő verziók után végre megérkezett a végleges változat minden idők legkiforrottabb modern harctéri modjából, amely fantasztikusra sikeredett!

A Desert Combat fejlesztése 2002-ben kezdődött, nem sokkal az eredeti Battlefield 1942 megjelenése után. A modot azóta közel 4 millióan töltötték le, ezzel az erdeménnyel két éven át vezette a mod-toplistákat. A siker nem véletlen, hiszen nemcsak gyökeresen változtatja meg az eredeti játékot, de eközben fenntartja azt a kényes játékegyensúlyt, mely a Battlefield sikerének záloga is volt. De a kiegyensúlyozott fegyverarzenál csupán egyetlen tény a rengeteg pozitívum közül, amit a Desert Combat javára írhatunk...

A játékban amerikai és iraki csapatok mérik össze erejüket. Mindkét oldalon megtalálhatóak a modern hadviselés vívmányai, kezdve az A-10-es tankvadásztól az orosz Mi-24 helikopterig. Minden járművet sikerült tökéletes hanghatásokkal felruházni, melyek közül a legfigyelemreméltóbbak a páncélosok motorhangjai. Jó pár óra játék után csupán e hangok alapján képesek leszünk eldönteni, mikor érdemes fedezéket keresnünk egy közeledő M1 Abrams harckocsi elől, vagy mikor vadászhatunk eredményesen a gyengécske terepjáróra. Ezenkívül dicséret illeti a modban megszólaló zenéket is, melyeket külön audio lemezen is megvásárolhatunk.

Hogy milyen újításokat hozott a sokáig érintetlenül hagyott 0.7-es verzióhoz képest a végleges változat? Nos, erre közel háromoldalnyi szöveget írtak össze a készítők, de mi a nagyszerű új pályáknak örültünk leginkább. Az új térképek mellett sokat javítottak a már kicsit kopottas grafikus felületen, bekerült a játékba néhány új robbanáseffekt, s természetesen új járművek is, így ezek száma már meghaladja az eredeti Battlefieldben felvonultatottakét is. A közel 1 GB terjedelmű Desert Combat modot most megtaláljátok a DVD mellékletünkön –minden Battlefield-tulajdonosnak ki kell próbálnia!

Értékelés: 95%

Natural Selection

Alap: Half-Life 1.1.1.0
Verzió: 3.0 beta 5
Elérhetőség: www.natural-selection.org

Meglepőnek tűnhet, hogy a Half-Life 2 megjelenésekor nyúlunk vissza az első Half-Life egyik modjához, ám elég egy pillantás a Natural Selectionre, és azonnal tudjuk, hogy ez igazi különlegesség. A Natural Selection játékmenete a modkínálat döntő többségénél messze összetettebb. Az FPS-nézetű lövöldözés komplex, erőforrás-kezelést, építkezést, és fejlesztési rendszert magában foglaló, oldalaként teljesen eltérő elven, mégis kiegyensúlyozottan működő stratégiai rendszeren alapul. A két, egymással szemben álló oldal az embereké és a Kharaa nevű idegeneké. A végső cél egymás spawn-pontjainak felörlése. A tengerészgyalogság egyik induló épülete a parancsnoki torony. Az a játékos, amelyik ebben helyet foglal, felülnézeti képet kap a játékról, utasíthatja a kinn maradt katonákat (vagyis a többi játékost): épületeket húzathat fel velük, csoportkijelöléssel osztagokba rendezheti őket, irányokat adhat nekik. Ezek teljesítése természetesen rajtuk múlik, de eredményes játék csak parancsnok és katonák összedolgozásával valósítható meg. A vezér felel a csapat erőforráskészletének beosztásáért is. Erőforrásba kerülnek a különböző defenzív, offenzív, kutató, és erőforrás-fejlesztő épületek, spawn-pontok, lőszerlerakatok, de a játékosok közt szétosztott fegyverek is (a parancsnok felelőssége az is, hogy minden katonának épp az adott szituációhoz megfelelő puska legyen a kezében!). Erőforrást szerezni a kutak fölé telepített erőforrás-fejlesztőkkel, valamint az ellenfél irtásával lehet. Ez szinte az egyetlen pont, mely az idegeneknél is változatlan. Nekik nincs parancsnokuk; utasítások, szavak híján is képesek kommunikálni egymással. Fajtársaikat, „épületeiket" derengő foltokként a falakon is látják, ha valamelyik támadásnak van kitéve, azt külön érzékelik, ráadásul az egyszer már megjelölt ellenfelek is állandóan látszanak számukra. Így anélkül, hogy egyeztetnék egymással, képesek különböző irányból összehangolt támadásra, ami az emberek térfelén általában pánikot kelt. A Kharaa fajnál nincs közös erőforrásgyűjtés sem, a kutakból származó bevétel eloszlik az egyedek között, és azzal mindenki a saját belátása szerint gazdálkodik (legtöbbször mutációra fordítják). Az idegenek faja nem egységes, a fegyvernemeket itt az átalakulás helyettesíti. Képessé válhatunk repülésre, lassabb, de erősebb szörnyeteggé változtathatjuk lényünket, de az épületek (kaptárak, az átalakulási lehetőségeket, és a velük nyert képességeket gyarapító csarnokok, védelmi létesítmények) megalkotására szintén külön kaszt létezik.

Az összetettségnek ez a szintje magától értetődően előbb gyakorlást igényel, élvezetes játékot csak bizonyos ismeret után ad. Eddig ez talán sokakat tartott vissza, a most megjelent hármas verzió

azonban egy Combat játékmóddal bővült, melynek új pályáit és könnyített szabályrendszerét a gyorsan elsajátítható, pergős, akciódús játékmenetre hegyezték ki.
A Natural Selection grafikusai a több mint fél évtizedes motorból meglepő minőségű látványt képesek elővarázsolni. Elkápráztatni nem fog senkit a grafika, de a nagyrészt belső tereket tartalmazó térképek és a nyomasztó zene által keltett hangulat azonnal kifejti hatását. A Natural Selection tehát abszolút versenyképes szereplő az extrém modok világában, hiába nincs még Source-on, és hiába kell alá Pentium 400 – 2400 helyett.

Értékelés: 90%

Exion

Alap: UT 2004 v3323
Verzió: 3.0
Elérhetőség: www.niara.hu/exion

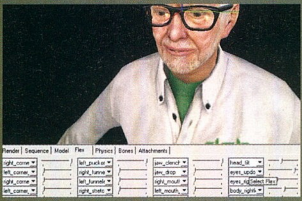
„Én nem klasszikus modot készítettem (eredeti alapok új fegyverekkel, új karakterekkel, új hangokkal, új terepen, új és régi tereptárgyakkal), hanem az eredeti játékot írtam át nagyjából olyanra, amilyennek kiindulásképpen az Epictől vártam volna." – írja Varga György, aki egy személyben az Exion mögött álló fejlesztőcsoport. Az Exion tényleg nem a szokványos értelemben vett mod, legújabb verziójának célja az Onslaught mód reálisabbá tétele.

Ezt helytakarékos módon, szinte pályacsomag formátumára korlátozva teszi, a változások azonban jelentősebbek az átlagos pályacsomagokban tapasztalhatóknál. Először is átalakítja a fegyvereket: nagyobb erőt, reálisabb lövéshangot kapnak, némelyik távcsövet is. Így életünk még annyira sincs biztonságban, mint az alap UT 2004-ben, az akció még eszeveszettebb tempóra vált. Másodszor, szinte minden járműre fedélzeti gépfegyver kerül: eltűnik a velük való tüzelés futurisztikus jellege. Harmadszor: megjelennek a pályákon az AS_Mothership pálya űrrepülői, kicsit átalakítva. S végül negyedszer: rengeteg tereptárgy szétrombolhatóvá, felrobbanthatóvá válik. Így a csaták hevében új utak szabadulnak fel, a kulcsfontosságú helyek körül állandóan törmelékdarabok röpködnek, géppuskasorozatok sisteregnek, miközben a robbanások morajlása szinte folyamatos. Az UT eredeti képének jelentős átrajzolása ez, részben az átalakított UT 2004-es, részben teljesen új pályákon (még CS de_aztec-ja is megtalálható helyi feldolgozásban). Ha a gyors áldozattá válás néha frusztráló is, akit vonz a valósabb csatahangulat, azt ne tartsa vissza semmi a letöltéstől!

Értékelés: 85%

> Killing Spree Hírek :

A Valve másfél héttel a Half-Life 2 megjelenése előtt kiadta a Source SDK Toolst (szoftverfejlesztési segédeszközök csomagja), mely a Steamen keresztül valamennyi, a Half-Life 2-re előfizetett felhasználó számára elérhető. A csomag a Hammer szerkesztőt, az XSI Exportert és a már korábban is mutogatott, mimikára kihegyezett Modell Viewert tartalmazza, valamint elérhető az ezek használatához szükséges teljes dokumentáció is. Így, bár a hiánytalan SDK csak a Half-Life 2 után jön, a hatalmas sorokban kígyózó modterveken elkezdődhet a tényleges munka.
Web: www.valve-erc.com/srcsdk



Új verzió jelent meg az Action Unreal Tournamentből, mely többek közt két plusz fegyverrel és négy pályával tolta ki a legutóbb az MSU zárásakor jelentkező mod élettartamát.
Web: www.ateamproductions.net

Az első, Epic által ajánlott teljes átalakítás, az Air Buccaneers, miután 1.0-s verziójával meghódította a zsűrit, nem pihent meg. Rohamosan továbbfejlődve már az 1.5-ös verzióját kínálja letöltésre, jelentős grafikai tuninggal, és átdolgozott AI-val. Érik a teszt…
Web: ludocraft.oulu.fi/airbuccaneers

Már csak a kezdeményezés különlegessége miatt is érdemes megemlíteni, hogy elkészült az ebben a hónapban tesztelt Natural Selection

modhoz az idegenek oldalán összetett, és életszerű (?) stratégiai, taktikai harci mesterséges intelligenciát létrehozó HiveMind 3.5-ös verziója.
Web: hivemind.game-mod.net

Szintén e havi tesztanyagunkhoz kapcsolódik az a minimod, amely az Eve of Destruction Battlefield teljes átalakítás pályáit teszi játszhatóvá Desert Combat Final alatt. Előbbi fejlesztői valószínűleg nem örülnek…
Web: www.fileplanet.com/dl.aspx?/planetbattlefield/junglecombat.zip

A Bioware is beszáll a modüzletbe, a legprofibb, új hangokkal és zenékkel kiegészített modokat igen olcsón (5-8 dollárért) meg lehet tőlük vásárolni. Mi a Kingmaker modult vettük meg, és nem csalódtunk; ugyan alig 4 óráig tartott kivégezni, de addig elképesztően jól szórakoztunk
Web: store.bioware.com

A végére egy igazi kuriózum: S.T.A.L.K.E.R. Theft Auto. Jól hangzik? Ahogy előzetesen meg tudjuk ítélni, a S.T.A.L.K.E.R. X-Ray motorja rendelkezik olyan potenciállal, ami egy FPS-nézetű, PC-hez illő grafikai színvonallal és mesterséges intelligenciával rendelkező GTA-klón létrehozásához szükséges. Most már tudjuk, hogy mások is gondoltak rá, sőt fejlesztik.
Web: iamstalker.com

Gabe Newell

A nehézsúlyú

Mi sem áll távolabb tőlünk, mint valakinek a testsúlyán élcelődni (kivéve, ha a Chris vagy a Grath az illető); rovatunk e havi vendégének eposzi jelzője sem a mérleg által mutatott számra utal, hanem hősünknek a játékvilágban elfoglalt speciális pozíciójára. Ő az, aki mindent megengedhet magának (általában mindent meg is enged...), igazi nagy egyéniség, akire nem lehet nem odafigyelni.

Gabe Newell 1963-ban született Seattleben. A középiskolában ismerkedett meg a számítógépekkel – azonnal tudta, hogy ez a neki való pálya. Az egyetemben azonban csalódnia kellett: elméleti dolgokkal tömték a fejét, ahelyett hogy a gyakorlatban hasznosítható dolgokat tanulhatott volna, problémákat oldhatott volna meg, saját projekteket vezényelhetett volna. Két évig bírta, aztán otthagyta az iskolapadot; úgy gondolta, a való életben többet tanulhat. Húszéves korában programozóként és projektvezetőként helyezkedett el az akkor még igencsak kicsi, de rendkívül dinamikus és törekvő szoftrevfejlesztő vállalatnál, a Microsoftnál.

Nem kevesebb, mint 13 évet húzott le Gabe a Microsoftnál, ezalatt Bill Gates apró cége igazi világbirodalommá nőtte ki magát. Gabe részt vett az első Windows-verziók, a Windows NT, az OS/2, a Home Automation, a Microsoft Bob, és számos más termék fejlesztésében, s közben egyre feljebb küzdötte magát a céges szamárlétrán. A kilencvenes évek közepén híres-hírhedt „Információs szupersztráda" projekt vezetője lett – azonban közel másfél évtized után kezdett beleunni a komoly szoftverekbe. Valami izgalmasabbat akart, amit a játékok világában lelt meg. Hamarosan talált társat is a világmegváltó tervek szövögetésére: Mike Harringtont, aki kilenc éve volt microsoftos kollégája, és Gabe-hez hasonlóan eléggé unta már a banánt a redmondi cégnél. Mivel a megélhetéssel egyiküknek sem volt különösebb gondja (mint régi Microsoft-alkalmazottak, a részvényopcióikat 9, illetve 13 évvel azelőtti, azaz filléres árfolyamon válthatták Microsoft-papírokra, s azon nyomban több millió dolláros nyereséggel adhatták el azokat), könnyű szívvel kockáztattak. 1996 nyarán Gabe és Mike kilépett a Microsofttól, és belevetette magát a játékfejlesztés világába...

Felezési idő

Mivel pénzük volt bőven, Gabe és Mike úgy döntött, nem hódol be egyetlen játékkiadónak sem, függetlenségük megőrzése érdekében saját maguk finanszírozzák az új vállalkozás működését. A cégnek nevében is tükröznie kellett a mindenki mástól eltérő filozófiát, így a minden bombasztikus, feltűnősködő és extrém felhangot nélkülöző, igen szimplán hangzó Valve (=csap, szelep) nevet választották (a másik esélyes jelölt a Hollow Box – Üres Doboz volt). A cég alapító papírjait 1996 augusztusában, Gabe esküvőjének napján írták alá...

Mivel a játékkészítéshez nem értettek annyira, mint amennyire lelkesek voltak, tudták, a sikerük azon áll vagy bukik, hogy sikerül-e a legjobb csapatot maguk köré gyűjteni. Első lépésként megkeresték Michael Abrash-t, a világ egyik legképzettebb 3D programozóját, a Windows NT vezető fejlesztőjét, Gabe-ék egykori microsoftos kollégáját, aki éppen John Carmackkal karöltve dolgozott a Quake első részének forradalmi grafikus motorján. Michael Gabe-ék kedvéért rávette Carmackot és az id többi tulajdonosát, hogy jó pénzért hadd licencelje a Valve az engine-t.

Gabe-ék kibéreltek egy irodát Kirklandben, gyönyörű kilátással a Washington-tóra – itt volt az ideje, hogy embereket toborozzanak a csapatba. Az első két alkalmazott Steve Bond, és John Guthrie, két floridai egyetemista programozó srác volt, akik a népszerű Quake Command online magazint vezették. Majd jöttek sorban a többiek: Chuck Jones, híres tetoválóművész, a Duke Nukem 3D vezető grafikusa; Marc Laidlaw, féltucat sikeres sci-fi és horror regény írója; veterán fejlesztők a 3D Realmstől, a Microsofttól, a Blizzardtól és a Shinytól. A csapat létszáma hamarosan harminc főre duzzadt, és játékötlet is akadt bőven. Az alapötlet az volt, hogy a 3D akciójátékok műfaját újítják meg. Ehhez játékmenetben a történetközpontúságot, a filmszerű hangulatot tartotta a csapat a legfontosabbnak, technológiai oldalon pedig a fejlett mesterséges intelligenciát, és a csontváz-alapú karakteranimációt dobták be a kalapba. Először Stephen King A köd című regénye szolgált a sztori alapjául, később a történet addig-addig formálódott, míg kikerekedett belőle Gordon Freeman, a szupertitkos Black Mesa kutatólaboratóriumban dolgozó tudós története, aki egy végzetes baleset után csapdába kerül a labort elözönlő igeden dimenzióbeli szörnyek és az ügyet eltussolni, a túlélőket elhallgattatni próbáló kormányügynökök között. Gordon nem szuperhős, csak egyszerű halandó, célja nem a világ megmentése, csupán a túlélés. A játék munkacíme Quiver (reszketés) lett.

Míg a csapat lázas igyekezettel nekilátott a fejlesztésnek, Gabe belevágott a kiadókeresésbe. Nem volt egyszerű feladat; egyetlen nagy cég sem bízott a tapasztalatlan csapat grandiózus tervében. Végül '96 novemberében Ken Williams, a Sierra alapítója és teljhatalmú ura csapott le a Valve-ra, mert mindenáron be akart törni az FPS-ek piacára. Kennek egyszer már alkalma nyílt az id Software felvásárlására, de elszalasztotta a lehetőséget – most nem akart még egy hasonló helyzetet elpuskázni. Mai szemmel nézve nevetséges (de még az akkori viszonyok szerint is elég szerény) 800 000 dollárért (plusz a részesedés az eladott játékok után természetesen) megszerezte a játék kia-

i **„Szeptember 30!"– Gabe Newell 2003 szeptemberének közepén a Half-Life 2 megjelenési dátumát firtató kérdésre.**

dásának jogát. Javaslatára a program elnyerte a végleges címét, ami a játék hangulatát jobban tükröző, atomfizikából kölcsönzött „felezési idő” kifejezés, azaz Half-Life lett.

A '97-es E3-on hivatalosan is bejelentették a játékot, és bemutatták azt a keveset, ami addig elkészült belőle: néhágy scriptelt jelenetet, AI-irányított ellenfelet és pályarészletet. A közönség el volt ájulva – csakhogy nem tudták, hogy a játékból semmi más nincs kész... Néhány hónapnyi munka után már látszott, hogy a játék nem készülhet el az eredetileg tervezett karácsonyi időpontra. A Valve programozói a Quake 1 motort saját megoldásokkal turbózták fel, később pedig beleépítettek néhány elemet az időközben elkészült Quake 2 engine-ből is. '97 augusztusára kiderült, hogy a játék nehogy nem készül el az év végére, de egyszerűen nem is jó, nem élvezetes... Gabe úgy döntött, mindent kidobnak, és újrakezdik a fejlesztést a nulláról. Ahogy Michael Abrash fogalmazott: „A Valve egy év alatt megtanulta, hogyan kell játékot készíteni. Most már csak át kell ültetniük az elméletet a gyakorlatba...” A játék tehát, amit Half-Life néven ismerünk, valójában a Half-Life 2!

A játék újrakezdésével párhuzamosan a csapat újabb erősítéseken esett át: '97 végén csatlakozott a csapathoz a népszerű pályaszerkesztő program, a Worldcraft készítője, Ben Morris, aztán '98 tavaszán leigazolták Yahn Berniert, a BSP programozási eljárás megalkotóját, majd májusban a közkedvelt Quake mod, a Team Fortress fejlesztőcsapatát. Minden erőt a Half-Life elkészítésére összpontosítottak; még a csapat második, titkos játékának munkálatait is leállították. Kora őszre nagyjából össze is állt a játék, aminek az első néhány pályáját Day One néven kiadták egyes hardvergyártók termékei mellett ajándék CD-ként. A fogadtatás leírhatatlan volt: a játékosok, a fejlesztő kollégák és a sajtó egymással versengve ajnározták a játékot. Novemberben végre elkészült a teljes verzió is, amit a feltüzelt játékosok úgy vittek, mint a cukrot. Mire a csapat hazatért nagy, közös mexikói nyaralásukról, a Half-Life meghódította a világot. Évekig tanyázott a toplisták élvonalában, az eladási mutatók ma valahol 8 és 9 millió között járnak...

A XXI. század játéka

A világraszóló siker után Mike Harrington visszavonult, azóta minden idejét jachtjának építgetésével tölti (világ körüli expedícióra készül). A cég vezetése teljes mértékben Gabe vállára került, aki a játékvilág legprofibb szakembereinek leigazolásával növelte a Valve legénységének létszámát 50 fölé. Első lépésben becserkészte a két legnépszerűbb Half-Life mod, a Counter-Strike, és a Day of Defeat alkotóit – a két modot kiadta a Valve (CS-ből közel másfél millió fogyott!), a fejlesztők pedig beolvadtak a csapatba. További nagyágyúként csatlakozott a Valve-hoz, Gary McTaggart és Charlie Brown, a legendás 3Dfx egykori mérnökei, valamint Scott Lynch, a Sierra volt elnöke, később pedig Bram Cohen, a hírhedt BitTorrent fileserélő hálózat programozója.

A Half-Life több mint 50 „Év Játéka” díjat nyert világszerte, és többször választották meg minden idők legjobb játékának is. A létező legnagyobb titokban kezdődött el a folytatás készítése – eközben a közönség a nagy sikerű kiegészítő lemezeknek (Opposing Force – 1999 április, Blue Shift – 1999 november), és modoknak örült. A moduláris, felhasználóbarát felépítésnek köszönhetően óriási,

lelkes közösség szerveződött a Half-Life köré. A Valve példaértékűen szolgálta ki a rajongóit: Mod Expo néven külön összejöveteleket szerveztek számukra, ahol előadásokat tartottak a modkészítés rejtelmeiről. Hamarosan érkeztek az első nagy bejelentések is: először a Team Fortress 2 (már '99-ben az E3 legjobb játékának választották, de a mai napig nem jelent meg), majd a PowerPlay nevű online játékrendszer bejelentése borzolta fel a kedélyeket. Az IT-óriás Cisco Systemsszel közösen fejlesztett PowerPlay elvileg az internetes játékokat forradalmasította volna – hogy miként, az sosem derült ki. Bár a rendszert támogatók között sok játékipari híreség (többek között a BioWare, a Relic, az Ensemble, a Shiny, az Epic...) sorakozott fel, a fejlesztést leállították, mielőtt bármilyen részlet a nyilvánosság elé került volna.

Időközben a színfalak mögött Gabe alaposan összerúgta a port a Sierrával. Miután a fejlesztést továbbra is zsebből állta (a Half-Life 2 saját bevallása szerint 40 millió dollárját nyelte le), Gabe tárgyalni kezdett a kiadóval arról, hogy szeretné átvenni a Half-Life név licencét, és a játékaik online terjesztésének jogát. Szó szót követett (állítólag volt némi zsarolás és fenyegetőzés is a dologban), végül a jogok a Valve-hoz kerültek. A megszerzett internetes terjesztési lehetőségekkel élve 2002 márciusában Gabe bejelentette, hogy a cég Steam néven internetes játékplatform és terjesztési rendszer fejlesztésébe kezd. Alig néhány hónap múlva beperelték a Sierrát, mert a Valve engedélye nélkül terjesztette a programjaikat netkávézókban. A Sierra viszontperelt a Steam fejlesztésének elhallgatása, és az akkor hivatalosan még nem is létező Half-Life 2 fejlesztésének akaratlagos lelassítása miatt. A pereskedés a mai napig zajlik, elvileg 2005 márciusában lesz elsőfokú ítélet...

2003 májusában Gabe rászabadította a világra a Half-Life 2-t. Az E3-on minden más játékot elhomályosítva robbant be a köztudatba a folytatás, ami mindenkit lehengerelt fantasztikus grafikájával, hangulatával és interaktivitásával. Megjelenési időpontként szeptember 30-at jelölt meg Gabe. Alig néhány hónap múlva beütött a mennykő. Nyár végén egy hacker betört a Valve céges hálózatára, majd az onnan kilopott forráskódokat közzétette az interneten (Ukrajnában a feketepiacon dobozos játékként árulták is...). Gabe bejelentette, hogy – bár a játék egyébként sem készült volna el az ígért időpontra – ez még tovább halasztja a megjelenést. A premier dátuma előbb karácsonyra, aztán tavaszra, majd kora őszre, végül novemberre változott. Közben a Valve folyamatosan a figyelem középpontjában maradt. Bejelentették a Half-Life 2-t mozgató Source motor licenceléseit, a 2004-es E3-on ismét lemostak a színről minden más játékot, bejelentették a Half-Life 1-nek, valamint a két legnépszerűbb modnak az átírását Source alá, és beindult a Steam, ahol a játékosok megrendelhették, és letölthették a játék kódolt, titkosított verzióját. A pechszéria csúcspontjaként kiszivárgott a netre a játék teljes szövegkönyvét tartalmazó file is...

2004 őszén Gabe a kiadó tudta nélkül egyezett meg játékmagazinokkal, és két hónappal a megjelenés előtt adott nekik tesztelhető verziót a játékból (akik ezt csillagászati értékelésekkel hálálták meg). Végül, éppen jelen számunk lapzártájának napján megjelent a boltokban a Half-Life 2. Hogy valóban az évszázad játéka-e, vagy az évszázad csalódása (valamint hogy hogyan tovább Gabe és a Valve számára), az ma még a jövő zenéje, de nem lennénk meglepve, ha hősünk néhány hónapon belül ismét hatalmas bejelentésekkel sokkolna minket...

Hancu

Immár nem először fordul elő, hogy vendégszerzőt, a játékipar nagy öregjeinek egyikét üdvözölhetjük Gondolatébresztő rovatunk hasábjain. Ron Gilbert, aki olyan játékokkal írta be a nevét a játéktörténelembe, mint a Maniac Mansion vagy a Monkey Island, arról a területről beszél, amihez nála jobban alighanem senki nem ért a földgolyón: a klasszikus, 2D-s kalandjátékokról. Az elmúlt években sokkal kevesebb minőségi kalandjáték érkezik a boltok polcaira, mint egy évtizede, a LucasArts és a Sierra fénykorában, amikor egymást érték a jobbnál jobb címek. Ron Gilbert úgy gondolta, betekintést enged számunkra abba, miért is hanyatlik a kalandjátékok piaca. Gyakorlatilag egy komplett, arányaiban helytálló költségvetési tervet kapunk, Ron gondolataival megtűzdelve, így mindenki számára világossá válhat, miért is necces kalandjátékokat fejleszteni mostanában. Lássuk hát, hogy működik egy kalandjáték fejlesztése Ron tapasztalatai alapján modellezve!

A stúdió létrehozása

Először is a fiktív játékfejlesztő stúdió termékét kell megállapítani: ami a példánk esetében egy teljesen szokványos kivitelezésű 2D-s kalandjáték (mint a Full Throttle, Dig, King's Questek, Larryk, Maniac Mansion stb.), mindennemű 3D támogatás nélkül.

A lehető legjobb embereket kell felvenni a csapatba, olyanokat, akik főállásban tudnak jelen lenni, máskülönben nincs értelme a ténykedésüknek. Persze megoldható lenne hobbi-fejlesztőkkel is a munka, csak éppen a kevesebb pénz (vagy az ingyen munka) miatt sokkal kevésbé lenne felelősségre vonható és határidőhöz köthető egy-egy ember. A jó munkaerőt meg kell fizetni, de hosszútávon meg is térül a befektetés, ha minden jól megy. Érdemes legalább a csapat felét tapasztalt kollégákkal megtölteni – bár sokszor láthattunk már működni abszolút pályakezdőkből álló cégeket is, nagy bátorságra vall ekkora kockázatot felvállalni.

Harmadrészt: kizárólag a fejlesztési és a termékkel kapcsolatos egyéb költségeket vállalja magára a cég a könnyebb átláthatóság érdekében. A kiadó majd elvégzi a marketing, és egyéb feladatokat. Kisebb, induló cégként amúgy is embertelenül nehéz lenne a terjesztést és a reklámot is belepréselni a költségvetésbe.

Negyedszer: a játékmotor licencdíja nincs benne a kalkulált költségvetésben, mivel mára már annyi kiforrott, nyílt forráskódú 2D-s motor van a piacon, hogy fillérekért lehet szerezni megfelelőt. A pite melegebbik fele az, hogy nem kell kifejleszteni az ütős engine-t, ami megint csak időt, pénzt és fagylalt hegyeket jelent a kóderek számára.

Célként kell lebegnie annak is a csapat szeme előtt, hogy a lehető legpöpecebb, legtöbb cicomával és lehetőséggel rendelkező 2D kalandot készítse el. Igaz, hogy nehéz bármi újat alkotni ezen a téren, ugyanis a kilencvenes évek közepe óta gyakorlatilag alig sikerült változást hozni a stílusba, a mindig picit szebb, előre renderelt háttereken kívül. Opcionális, hogy 3D animátorok segítségével elkészített animációkkal, vagy hagyományos grafikusokkal dolgozik-e a cég, egyik sem sokkal olcsóbb a másiknál – bár a 3D animálás előnye lehet, hogy az elkészült modellt nem kell más szituációkban újrarajzolni, csak elő kell kapni és már használható is újra. Ellenben a kézi alkotásnál minden egyes fázist meg kell rajzolni.

Fontos továbbá a fejlesztési időtartam, hiszen a költségek hónapról hónapra nőnek. Jelen esetben egy esztendős fejlesztési idővel számolunk. Nem lehetetlen nulláról kezdve megalkotni egy játékot ennyi idő alatt, a Monkey Island 1-nek például kevesebb idő kellett ehhez. Az ismert technológiai lehetőségek, és a stílus kitaposott ösvényei miatt főleg tartható az egy év. A célplatform kizárólag PC a példánkban, a konzolokra történő fejlesztés a jutalékösszegek és a megállapodások kiharcolása miatt erősen felejtős ebben a stílusban.

A korábban említett terjesztési és promóciós szerepeket tehát nem a fejlesztőcég vállalja fel, hanem egy ismertebb (lehetőség szerint minél nagyobb hírnévvel rendelkező) kiadó, ezzel időt és energiát spórolunk, melyet a játék készítésére lehet fordítani. A terjesztés kizárólag bolti alapú dobozos eladás, az online módszerek nem szerepelnek most az okfejtésben – különben is nehéz meghatározni, hogy az eddigi egyetlen életképesnek tűnő Valve-féle Steam beválik-e hosszútávon. Ez még a jövő zenéje, továbbá az online terjesztés hátránya az is, hogy nem lehet extrákat a játék mellé csomagolni, sőt még doboz sincs. Természetesen sok játékosnak csak az számít, hogy minél olcsóbb legyen a termék (a felesleges sallangok kihagyása értelemszerűen költségcsökkenést

■ A Syberia reménykeltő és sikeres volt, de a második rész megbukott.

jelent), de még nem ez a jellemző, igenis számítanak a külsőségek.

A költségvetés

Mindig a bérezés teszi ki a költségek legnagyobb részét. A Hulabee és a Humungous Entertainmentnél töltött évek alatt szereztem némi tapasztalatot ezen a téren, így – bár a számok fiktívek, nem egy konkrét, valóságos játék költségvetéséből származnak – az összegek elég jól fedik a valóságot. A preprodukciós, előkészítő fázis végéig irtó nehéz bármennyi pénzt is spórolni a béreken, még akkor is, ha van olyan munkaerő, akinek nem kell végig, minden fázisban foglalatoskodnia valamivel. Ez legkönnyebben olyan cégnél lehet elkerülhető, ahol több projekt fut párhuzamosan, így ha valahol már nincs szükség egy ember munkájára, akkor átirányítható máshova. A mostani példában ez nem helytálló, de nem is okoz különösebb fennakadást a számok megállapításában. Úgy kalkuláltam, hogy a vezető programozó egyben az engine-nel kapcsolatos kérdésekben is illetékes, és a grafikai vezetővel közösen vállalják a kreatív és a design feladatok atyaúristenének szerepét is. A cég gerincét tehát a következő posztok képezik:

Vezető programozó
Grafikai vezető
Producer

12 hónapra összesen
220 000 $ fizetés

3 programozó
5 grafikus
(2D animációban jártas)
480 000 $

Teszterek
30.000 $

Egyéb költségek, mint például:

Szinkronfelvételek
Forgatókönyv
Hangfelvételek
60 000$

A fenti összegek, plusz a 20% induló biztosítás, adó, pizza, irodai fogyóeszközök cirka 950 000 dollárt tesznek ki, ennyibe kerül tehát a fejlesztő számára a játék elkészítése. Fontos ismét megjegyezni, hogy ez az összeg nem tartalmaz semmilyen, a kiadó által elvégzett marketinget, noha kalandjáték lévén erős kampánnyal kell nyomulni, hogy a fogyasztók lássák, mit kapnak a pénzükért. A szájhagyomány segítségével növekvő eladások az álomvilág kategóriájába tartoznak már évek óta. Lássuk, hogyan néznek ki a marketing költségek egy ekkora volumenű projektnél!

Marketing költségek

Indulóösszegnek nyugodt szívvel bepötyöghetünk félmillió dollárt – és ez még mindig körülbelül csak a fele annak, amennyivel már nyugodtan alhatnánk. Nagyon jó marketingessel kihozható félmillióból is ütős kampány, de jobb megbékélni vele, hogy egyik kiadó sem fog extra energiát fektetni a játékunk reklámozásába, hiszen kezdő cég vagyunk, mintegy nulla darab sikeres projekttel a hátunk mögött. Nem számíthatunk a konzolvilágban elhíresült több tízmilliós költségű kampányokra sem, így a kosármeccsek szünetében, és a valóságshow-kban sem látják majd az emberek a másfél perces TV-hirdetéseinket. Nem szabad lebecsülni a jó marketinget! Rengeteg harmatgyenge játékot eladtak már jó reklámmal, nem kell sokat gondolkodni a közelmúlti példákon sem... De maradjunk annyiban, hogy fiktív cégünk játéka jó lesz, és esetleg megveszik már ezért is. A kiadókkal komoly iszapbirkózást kell folytatni, hogy speciálisan kezeljék a fejlesztésünket, mivel minden cég sémákban gondolkodik, hogy könnyebben tervezhesse a költségeit. Harcolni kell, hogy ne egyként kezeljenek a sokból...

Terjesztés

Három árkategóriában külön-külön kiszámolva a következőképp néz ki a dolog. Inkább a budget árkategória irányban mozgolódva történtek a számítások – nem hiszem, hogy reálisan elkérhető lenne egy kalandjátékért ma a teljes 49 dolláros ár. Egyértelmű, hogy a kiadónak nagyker áron kell adnia a kiskereskedőknek a játékot, különben a kiskerek árrés nélkül, gyakorlatilag ingyen árulnának, ami ugye nem túl működőképes dolog. Tehát:

Kisker ár:	Nagyker ár:
19$ =	15$
29$ =	22$
39$ =	30$

A nagykereskedelmi árból további 6% lejön a marketing költségek fedezésére (a szakzsargonban MDF, azaz Marketing Development Funds). Ebbe tartozik bele minden olyan dolog, amiért a kiadó fizet. Kiemelt helyek a nagyobb boltok polcain, újsághirdetések, bannerek a neten, bármi, ami előnyhöz juttatja a terméket a konkurenciával szemben. Emellé még befigyel másfél dollár csomagolási költség, és körülbelül egy dollár EDI (Electronic Inventory Management), ami minden előre nem látható bürokráciai és egyéb akadály leküzdését foglalja magában. Számolni kell sérült, és a boltból visszajött példányokkal is, amik tartalmazzák azokat is, melyeket egyszerűen nem adtak el. A remittenda, azaz a bolt nyakán maradt, és visszaveendő játékok aránya megközelítőleg 20% általában. Ezek után lássuk, hogy néz ki a profit a levonások után:

Kisker ár:	Profit:
19$	9$
29$	18$
39$	25$

Ezek után gyerekjáték kiszámolni azt a mennyiséget, melynél a kiadónak megtérül a játék terjesztése és a befektetett költség. 19 dolláros kisker ár mellett 155 000 darabot kell eladni a nullszaldóért, 29 dollárnál 75 000-et, 39-nél pedig 56 000-et. Látszik, hogy mekkora ugrás van a 19 és a 29 dolláros ár között: sokkal teljesíthetőbbnek tűnik a 75 ezres eladás, mint a 155 ezres. Ellenben ma 29 dollárt kérni egy 2D kalandjátékért nagy merészség, így lehet, hogy nem fogyna olyan jól – de át lehet esni a ló túloldalára is, ha túl olcsó a játék, azt az érzést keltheti, hogy nem jó, tehát nem veszik. Ördögi kör. A kiadónak pedig messze nem az az érdeke, hogy éppen csak nullszaldós legyen a portékája; a cég igenis pénzt szeretne keresni, ami nem meglepő.

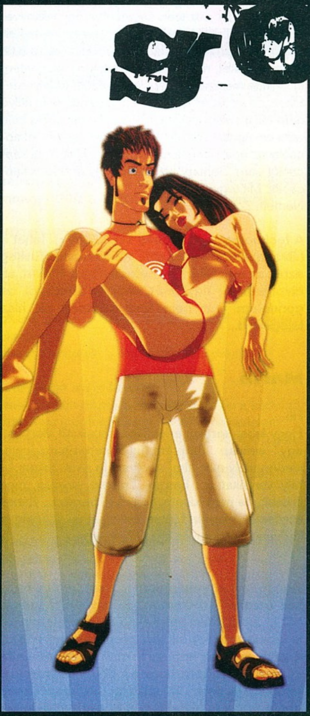
Fejlesztői jutalék, azaz a munka gyümölcse

Átlagosan 20% jár a fejlesztőknek a nagykereskedelmi árból, ami nem túl sok. Lehetne vitatkozni, hogy így helyes-e, de nincs értelme, évek óta így működik az üzleti modell. Ráadásul a kiadók addig egy centet sem fizetnek, míg a saját költségeiket nem fedezi az eladott példányszám. A játékfejlesztő gárda így csak akkor láthat pénzt, ha a fentebb elemzett nullszaldós pontot elérte a játék. Ez abban az esetben igaz, ha a fejlesztő a kiadótól kapta a pénzt a fejlesztésre, ami a legjellemzőbb manapság. A cikkben elemzett fiktív cég esetében ez 950 000 dolláros kölcsönt jelent a kiadótól, így nyereséget csak a következő összegeknél és példányszámoknál látnak a fejlesztők:

Kisker ár :	Fejlesztői nullszaldó
19$	320 000 eladott példány
29$	220 000
39$	160 000

Erős számok, sokkal kevésbé sikamlós a leányzó fekvése fejlesztői szempontból, mint a kiadóéból nézve! A lényege az egész számtannak az, hogy piciny csapatunk csak akkor lát pénzt a játékból, melybe beletették szívüket-lelküket, és minden tudásukat, ha alapáron számolva legalább 220 000 darabot eladnak belőle. Összehasonlításképpen a Runaway the Road Adventure (a legsikeresebb kalandnak számít az utóbbi két évben) közel félmillió példányban fogyott eddig. Bizony, a kalandjátékok piaca az utóbbi években nagyon súlyos mélyrepülést él át, s amíg a fogyasztók nem igényelnek nagy tömegben hasonló játékokat (némi javuló tendencia mutatkozik manapság), addig fehér holló marad a valóban életerős, jó játékkal kecsegtető próbálkozás...

Ron Gilbert
www.grumpygamer.com



■ Runaway 2: az egyik új reménység

Játékmentőöv
Elakadtál egy játékban? Segítünk!

Cold Zero: Last Stand

Szia!
Elakadtam a Trucking Company részben. A pályán két épület van, középen összekötve egy villanyvezetékkel. Elvileg be kellett volna lopóznom, hát én végighenteltem mindenkit, kivéve a jobb oldali épületben lévőket, mert oda nem jutok be. Szerintem át kellene másznom az épületek közötti villanyvezetéken, de az ráz és a főhős nem hajlandó rá (a hülye nem tudja a fizikát, hogy csak addig ráz, amíg bele nem csimpaszkodik két kézzel). Nem tudom lekapcsolni az épületben lévő, földszinti, ablak alatti kapcsolót sem. Sehogy sem tudom az áramot kikapcsolni. Mit tegyek?
Németh Zoltán

A technology képzettség segítségével lehet a létra melletti kapcsolót kikapcsolni. Elvileg aztán az emeleten, ha bekapcsolod a tévét, az elvonja az őr figyelmét, amíg te átmászol, de gondolom már nem lesz szükség rá, hisz lejegelted...

Mafia

Hi!
Hogy lehet berakni a Mafiába kocsikat? Mert van egy weblap (http://mafia.bonusweb.cz/download/modely-auta.htm) ahonnan le lehet tölteni király verdákat pl.: Ferrari, Trabant, kamion, meg ilyenek, de nem tudom, hogy kell berakni... Kérlek segítsetek, nagyon fontos lenne! Ja és az újság, a kedvenc újságom, és ölni tudnék érte!
Tutok

Gondoltam elpoénkodom a „nem tudom, hogy kell berakni" fordulaton, de mivel ölni tudnál, hát ki tudja, talán megfelelő ok esetén minket is kibeleznél, így inkább csendben maradok... A szláv nyelvek nem tartoznak az erősségeim közé, de gyanítom, hogy a jobb modoknak van telepítőkészlete, az autókat tartalmazóknak pedig úgy van kialakítva a könyvtárszerkezete, hogy egyértelmű legyen a Mafia telepítési helyén belül, mit hová kell másolgatni pl. models könyvtárból a modelsbe, maps cuccait a mapsba... A téma további vizslatásához a cseh helyett ezt a magyar oldalt ajánlom figyelmedbe: http://mafiahq.uw.hu/mafia-modok.htm.

Doom 3, Counter-Strike Condition Zero

Helló Guru Team!
Segítségeteket szeretném kérni.
1. A Doom 3-ban elakadtam a Delta Labs Sector 1 (Restore Power to the Delta Labs, Locate Reactor Control Room) részen, és nem tudom, mit kell csinálni. A kérdés: Hova kell menni, mit aktiválni?
2.CS:CZ: A VIP-es pályán vagyok, amikor a csávókám bent van a házban: előttem van egy patak, azon túl asztalok, felül pedig terasz, és itt nem tudom mit kell csinálni. Vagyis valami olyasmit, hogy 3 gránátot a terasz jobb oldalára. 3 a bal oldalra, jön a terror boy, leszedem, és megint ez, de még hányszor???
Woody

1. A Delta Labor területén vissza kell állítani az energiaellátást, amit a reaktorvezérlőben tehetsz meg. Ahol a Data Linkert találtad (halott pacák a padlólemezek alól elérhető területen) a baloldali ajtón csoszogj előre. A pálya ezután lineáris, egyedül egy nagyobb helységben kell a piros párába burkolózó szervizalagutat használni.
2. A VIP-et kell kinyírni (a rosszarcú az üveg mögött), az ablakon van egy kis rés, ott dobj be egy gránátot, aztán futás!

Codename: Panzers

Kedves PC Guru Team!
Segítségüket szeretném kérni a Codename: Panzers című játékkal kapcsolatban. Probléma: az amerikai (szövetséges) kampányban a V-2-es rakétabázis nevű pályán járok, ott, hogy ki kell szabadítani Michelle-t. Kiirtottam a rom környékén található ellenséges egységeket. Szerintem most egy cutscene-nek kéne jönni, de semmi se jön, a játék tovább folytatódik, mint ha mi sem történt volna. Eredetiben van meg a játék az 1.09-es patch-csel együtt. Most mit tegyek?
Thamas

Ez nem hiba, vissza kell menni a gyárhoz, és lenyomni a frissen érkezett krautokat. Ha a gyárat biztosította, elnyeri méltó jutalmát!

Knights of the Old Republic

Hali!
Segítségeteket kérem. Két nagy kérdésem lenne a KOTOR-ral kapcsolatban! (Egyébként már többször végigvittem a játékot, tehát nem elakadtam, hanem két dologra választ várok.)
1. Manaanon járok, a köztársaságnál dekódolnom kell valami mátrixot, csak nem tudom a helyes sorrendet.
2. Szintúgy Manaanon, csak most lent a víz alatt, és nem tudom, hogy lehet a cápát a mérgezésen kívül megölni. Azt tudom, hogy valamit fel kell robbantani, és már meg is találtam hogy mit, csak nem tudom, hogy kell azt felrobbantani (nem tudom a helyes sorrendet az anyagok összekeveréséhez). A választ előre is köszönöm!
Ádám

1. A megoldás: 22, 18, 64, 2, 6, 7.
2. A jó öreg 3-5-4-trükk, magyarul hogyan legyen pontosan 4 egységnyi folyadék egy 5 egység űrméretű tartályban, ha egyetlen segítségünk egy 3 egység űrméretű tartály. Nos, ahogy a Drágán add az életed harmadik részében hőseink oly szépen megmutatták: a 3-ast tele, és átnyomni az 5-ösbe; 3-as megint tele, és szintén az 5-ösbe átpumpálni (az 5-ös tele lesz, a 3-asban marad 1 egység); az 5-öst

kiűríteni, aztán a 3-asból átszivattyúzni az 1-et; végül 3-ast újra tele, átnyomni az egészet a nagy tartályba, és kész.

Jedi Academy

Kedves PC Guru csapat!
Lenne egy kérdésem. A Jedi Academy nevű játékban, hogy lehet kinyírni Boba Fettet, ha ki lehet egyáltalán? Előre is köszönöm a választ.
Nyári Szabolcs

A pálya végéig nem lehet amortizálni őt, csak ott akasztod össze vele a lézerbajuszt. Használd az Erő megannyi formáját, ifjú padawan: ha rakétával fog be, lökd el; ha a disruptorral

■ Itt tényleg elkélnek a trükkök

kínálgat, kösd fel a jedi-nyúlcipőt (Force Speed); ha blasterrel fenyeget, fénykarddal hárítsd; a lángszóróval pedig nem kell foglalkoznod, ha kerülöd a közeli kontaktust. Ja, és a Force Sense-t se felejtsd el használni!

Hard Truck: 18 Wheel Of Steel

Szeva!
Kérdésem az lenne, hogy a Hard Truck: 18 Wheel of Steelben hogy lehet azt a HC tanúsítványt megszerezni?
Papp Edit

A mérőállomáson (Weigh Station) kaphatsz tanúsítványt a veszélyes anyagok szállításához.

Blood Omen 2

Sziasztok!
Nemrég próbáltam ki a Blood Omen 2-t, de elakadtam a második pálya végén, amikor van az áruló vámpír, aki a kazánok tetejéről dobál bombákat. Egyszerűen képtelen vagyok elég gyorsan lenyomni a kohók karját, pedig már vagy 1000x próbáltam. Tudnátok küldeni egy elmentett állást a 3. pálya elejéről? Nagyon hálás lennék, mert teljesen elakadtam a játékban. Vili

Itt találsz mentett állásokat: http://dlh.net/cheats/pc/english/blood+omen+2/index.html

Evil Genius

Hy Guru team!
Lenne egy hatalmas problémám az Evil Geniusban! Kint a világtérképen nagyon kevés pénzt tudok szerezni, úgy hogy már majdnem mind az összes minionom ott van a 21-ből!
Tómy

Rakj le lockereket, vállalj küldetéseket, így növelheted a populációt. Olyan országokat keress, ahol alacsony a védelem, magasak a pénztartalékok; és vedd figyelembe, hogy a magasabb képzettségű emberek jobban lopnak.

Szevasztok!
Két kérdésem lenne a játékkal kapcsolatban. Az 1. az lenne, hogy a játékban egy idő elteltével jönnek szupertitkos ügynökök, őket hogy tudom megölni? (Mert a játék írja, hogy van gyenge pontjuk, csak találjam meg.) A 2. kérdésem hogy az alap 3 tanító mesteren kívül (valet, guard, technican) hogy tudok nagyobb szintű tanítókat beszerezni? (A technicannél az eggyel nagyobb megvan.)
Segítségeteket nagyon megköszönném. Ha lehet, hamar válaszoljatok... Kösz. Hűséges olvasótok:
=KIKA=

1. A második szigeten kapsz majd olyan küldetést, ami kifejezetten a likvidálásukra irányul, egyébként nem lehet őket megölni, legfeljebb bezárni.
2. Egyrészt a speciális fajtákból elkapsz egyet, és vallatással tudod a minionokba tölteni a tudást (akik a tárgyi eszközök megléte után tréningezhetik a következő generációt), másrészt a Notority pontok növekedésével tűnnek fel új karakterek (ehhez küldetéseket kell vállalni, és végrehajtani ezerrel).

Spider-Man 2

Üdv!
Csak azért írok, mert a Restaurant Empire CD széle olyan recésre sikerült, hogy az olvasóm nem tudta beolvasni, és ez már nem az első eset (a Cold Zeróval is ez volt a problem). De azt nem bántam, mert a képek alapján amúgy se tetszett. Szóval, lehetnétek egy kicsit figyelmesebbek is.
Frenk
U.I. A Spider-Man 2-ben hogyan lehet legyőzni a Mysteriót, tudjátok, azt a csávót, aki mindig meteorokat dobál. Valami olyan pályán vagyok, hogy az űrben lebegnek valamilyen városnak a maradványai.

Gondolom sejted, hogy a CD-k, DVD-k sokszorosítását nem a szerkesztőség tagjai végzik fusiban, hanem egy külső cég. A sorjáért persze akkor is elnézést kérünk, illetve csak azt tudom mondani, amit mindenki másnak: CD-, DVD-probléma esetén szerkesztőség címére feladni a hibás korongot, borítékra ráírni nagy betűkkel „hibás CD", Mi meg küldünk újat, mert szeretünk...

A meteordarabokat vágd hozzá Mysterióhoz, ettől bepánikol, neked meg üldöznöd kell. Játszd el ezt párszor, akkor beköltözik egy bazi nagy robotba. További teendők: robot rakétavetőit pókköpettel kilőni, hátul szellőzőnyílásait befonni, Mysteriot megdorgálni.

Sims 2

Hello!
Hogy lehet költözni a Sims 2-ben?
Attila

Mint a való életben: eladod a házad, és veszel újat...

Csá!
Help kéne a Sims 2-vel kapcsolatban. Hogy lehet MP3-at és AVI-t berakni a játékba? Lehet-e, és hogyan autót vagy helikoptert venni?
Robi

Az MP3, és a WMA formátumú zenéidet a Dokumentumok\felhasználóneve\EA Games\The Sims 2\Music könyvtárba, a stílusnak megfelelő mappába pakold, videókkal hasonlóképp, csak a Movies könyvtár a cél.
Autót nem lehet venni, az van, amivel melóba jársz, és a helikopter vásárlására is kár ráizgulni, mert csak olyanoknak adatik meg, akik a legmagasabb pozíciókban dolgoznak. Ott is csak munkába járásra...

CHEAT

Evil Genius

Játék közben nyomd meg a Ctrl+Shift+Alt+D billentyűkombinációt, utána a ~ billentyűvel hívd elő a konzolt és írd be a kódokat:
giveall: minden felszerelés
dfbuildinstantobjects: azonnali építés
setmaxpopulation: a nép létszámának beállítása
money 10000: 10000 dollár a raktárunkba

Warhammer 40K

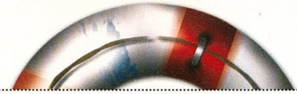
Játék közben nyomd meg a Ctrl+Shift+~ billentyűkombinációt és írd be a kódokat:
cheat_requisition 500: kapunk 500 rekvizíciós pontot
cheat_power 500: kapunk 500 egységnyi energiát
cheat_revealall: belátjuk az egész pályát

Knights of Honor

Játék közben nyomj Entert, utána írd be a kódokat, aztán újra üsd le az Entert, és írd be a kódokat:
bskinti: 1000 deity, 1000 könyv és 100000 pénz
bsnofog: belátjuk az egész pályát
bsnoai: AI kikapcsolása az összes országban
showspies: látszanak a kémek

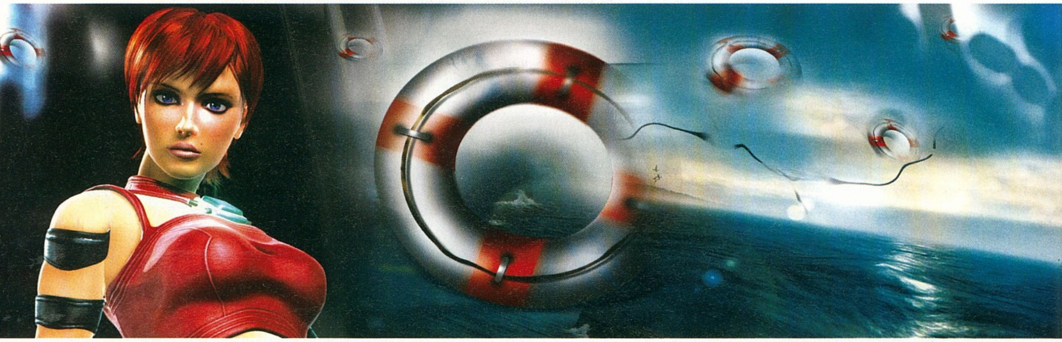
Rollercoaster Tycoon 3

A kedvező hatás érdekében át kell nevezni a park látogatóit a következő nevek egyikére:
Frontier: a berendezések sosem romlanak el
Sam Denney: a látogatók mindenképpen kipróbálnak minden hullámvasutat
Jon Roach: a látogatók minenképpen kipróbálnak minden más látványosságot
John Wardley: eltörli a magasságkorlátot a hullámvasutak építésénél
Guido Fawkes: megnyílik a profi tűzijáték-szerkesztő



Hardver mentőöv

Gáz van a hardvereddel? Megoldjuk!



Tuning

Sziasztok Mike & Cray!
Régen, amikor még 566 MHz-es Celeronom volt, 638 MHz-re tuningoltam és nagyon jól ment. Mivel nem vetem meg a tuningot, szeretnék most is így cselekedni a lassan már korosodó, ám még koránt sem ócskavas gépemmel! A konfigom: AMD Athlon XP 2400+ (166*12, és nagy valószínűséggel sajnos „A" magos), 2*256MB PC3200-as Infineon memória, Inno3D GeForce 4 Ti 4200 64MB és egy Epox 8RDA alaplap. A VGA kártyát 250/513 MHz-ről 275/575-ig tudtam húzni. Ezt és a processzort szeretném még, ha lehet, némileg felgyorsítani AGP ill. CPU feszültség emeléssel, mivel „simán" (vagyis ezek nélkül) már nem lehet, ám egymagam nem igazán merem, mert nem szeretném elrontani. A CPU feszültségét 1,4V-tól 2,2V-ig lehet növelni és most defaultra van állítva. Az AGP-ét 1,5-től 1,8-ig és most 1,5V. Javaslataitokat és tanácsaitokat előre is köszönöm, réges-régi hűséges előfizetőtök:
Par1ah

u.i.1:Az újság egyre jobb, a tartalom nagyszerű, a cikkek pedig egytől-egyig színvonalasak, úgyhogy csak így tovább!!!

u.i.2:A BIOS-ban a másik 2 mellett van 1 DIMM voltage is, amit be lehet állítani a következő értékekre: 2,5V, 2,63V, 2,77V valamint 2,9V és most 2,63-ra van állítva. Az mire jó?

Kedves Par1ah!
Először is: alaplapi feszültségekkel csak a saját felelősségedre játszadozz, mert nagyon könnyen meg lehet sütni a rendszert, ha valaminek túl sok kakaót adsz. Mindenekelőtt próbálj meg feszültségemelés nélkül a szorzóval operálni, csak ezután nyúlj az FSB-hez. Ha fagy a rendszer, 0,05V-ként lehet állítani a feszültséget addig, amíg nem lesz stabil a rendszer, de nagyon figyelni kell a hőmérsékletet. Közben érdemes durván meghajtani valamilyen 3D-s dologgal (3DMark vagy valamelyik szép grafikájú játék), hogy ne üresben szaladjon a cucc. Ne játék alatt jöjjön elő, ha valami nem bírja a rendszerben a stresszelést... Az AGP feszültségének növelését nem tanácsoljuk, mert nagyban csökkentheti a kártya élettartamát... Préseld ki belőle, amit 1.5V-on tud, és örülj, hogy egyben van!

Lefagy(aszt)ott gép

Hello PC Guru team!
Azzal a kérdéssel fordulok hozzátok, hogy AMD Athlon XP 2800+ processzoromat a CPU FSB Clockot használva felnyomtam 200 Mhz-re. Így annyit értem el, hogy a gép nem megy. Vagyis megy, de sípol és a monitor süket. Egyébként Award BIOS 5.80-am van. Kérlek segítsetek! Köszi!
Tomi

Kedves Tomi!
Áramtalanítsd a gépet (húzd ki a konnektorból), szedd le a ház oldallapját, és az alaplapból vedd ki a gombelemet. Várj kb. 30-40 percet, majd tedd vissza az elemet, rakd össze a gépet, és kösd vissza az áramot. Ha működik, és még mindig szeretnél rajta tuningolni, először próbáld meg a szorzót addig állítani, amíg stabil marad a rendszer. Ha ez nem megy (esetleg lock van a prociban), egyesével léptesd a FSB-t felfele addig, amíg nem fagy a gép. Ha ez sem válik be, akkor (szigorúan saját felelősségre) kísérletezhetsz a magfeszültség emelésével, de ez nagy mennyiségű hőtermeléssel jár (lásd előző levél).

Tápérték

Hello!
„Tápértékkel" kapcsolatban szeretnék tőletek kérdezni. Jelenleg a gépemben egy 420W-os Codegen táp van, erre jut egy ABIT IC7-es alaplap, egy P4-es 2,4-es proci, kicsit felpöckölve 2,9-re, hűtését Coolink Armor látja el. ATI Radeon 9600Pro, 3 db vinyó (2db 40-es, 1db 160-as), egy CD/DVD combo és egy LG DVD író, 2db 256-os memória és 2db Coolink CFT08T házhűtő. Elég ez a Codegen 420W-os táp? Több helyen hallottam hogy a Codegen tápok teljesítménye nem mindig annyi, ami rájuk van írva. Érdemes lenne-e cserélni egy nevesebbre, vagy elég ez a táp? Várom mihamarabbi válaszotokat, üdv: Tamás

Kedves Tamás!
Nézzük csak: egy jó minőségű 420 W-os táp a jelenlegi rendszeredet tökéletesen kiszolgálná, de valóban: a Codegen táp nem mindig annyi, amennyinek látszik. Na és persze könnyebben összeesik, mint mondjuk egy aktív PFC-s Enermax vagy Chieftec. Mi bátrabban bízzuk a rendszerünket egy 360 W-os Chieftecre (kb. 9 ezer forint) mint egy 420 W-os Codegenre. Ilyenen nem érdemes spórolni, mert ha gáz van (áramszünet, villám, nagy terhelés), az az egész gépet hazavághatja és akkor kuka...

Jelen hardver rovat elkészítésében segítségünkre voltak: Alien Computers, Multimedia Magyarország, Macroda, Bluefish

Általános tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a **hwmentoov@pcguru.hu** e-mail címre.

Joc

Egy halom kérdés...

Szevasz!
Lenne pár hardveres kérdésem, amelyekre remélem, hogy válaszoltok.
1. Az Athon Fx-53, az a 3500+?
2. Az S939 és az Nforce 4-es alaplapokba belelehet-e rakni a 3400+ (S754) és az Fx (S940)-es processzorokat?
3. Légyszi tippeljetek, hogy szerintetek, melyik lesz a gyorsabb: Athlon 64 3800+ vagy 64 bites P4 3,8 Ghz.
4. Az nForce 4 (PCI Exp.) támogatja-e a 400Mhz-nél gyorsabb DDR2 memóriákat?
5. Kb. mennyibe kerülnek a DDR2-k (512, 1024)?
6. Szerinted menni fog-e maxon az Unreal 3 ezen a vason: 3800+ , 2Gb DDR2 (533Mhz), X800 XT?
Gy.J.

Kedves Gy.J.!
Csak szép sorjában...
1. Nem, az AMD Athlon 64 FX-53 nem ugyanaz, mint az Athlon 64 3500+.
2. Nem, nincs kompatibilitás a S754/S939/-S940 foglalatok között.
3. Az örök nyitott kérdés, mint az autóknál a „BMW vagy Mercedes?"... (Természetesen BMW, hülye kérdés... – Joc)
4. Igen, DDR2 memóriából nincs is lassabb 400Mhz-nél, de a jellemző az 533Mhz.
5. Kingmax DDR2 512/533 kb. 19 ezer Ft + áfa.
6. Biztos lehetsz benne.

Általános tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

Joc

Memória kérdés

Üdv!
Adott egy MSI K7N2 Delta alaplap, ami támogatja a Dual Channel memóriaelosztást. Na most ez nekem jelenleg így is működik 2x256MB memóriával. A kérdésem az lenne, hogy ha a harmadik, momentán üresen álló slotba teszek még egy 512-es RAM-ot, akkor hogy áll majd a Dual Channel? Működik-e továbbra is, vagy kikapcsol, és simán látja az 1 GB memóriát, vagy esetleg egyáltalán nem fog működni?
Válaszotokat előre is köszönve: Pyro

Kedves Pyro!
Ezt konkrétan ki kellett próbálnunk, így tapasztalatból mondjuk: menni fog. A két 256-os modul duálban fog szakítani, az 512-es pedig csak úgy natúr. (thx to Jani)

Athlon 64

Hi Guru Team! Lenne egy kérdésem az új 64 bites procikkal kapcsolatban. Mivel nemrég Magyarországra is bejöttek az új AMD Athlon 64-esek és hát elég olcsók (2800+; 3000+; 3200+) gondoltam, nem lenne hülyeség befizetni rájuk. Röviden: én egy 2800+-ra gondoltam magamnak. A kérdéseim: 1. Milyen alaplap kell alá? Ha jól tudom, VIA K8T800-as támogatású. Tehát ha én veszek egy Asus K8V (Socket 754, VIA K8T800-as), az jó? 2. Az alaplapba teljesen mindegy milyen VGA-t teszek? Illetve, nem kell semmi „különleges" dolog neki? Légyszi ha tudtok, válaszoljatok, előre is köszönöm: Zpepe

Kedves Zpepe!
Igen, már (a cikk írásakor) kb. három hónapja kaphatóak kis hazánkban is az AMD Athlon 64-es procik, sőt már az FX-ek is! Az alaplappal kapcsolatban: van még jó pár Athlon 64-et támogató chipset, a Via K8T800 valóban ezek közé tartozik. Az Nforce3 és a Via K8T800-as chipsetek még AGP rendszerű videokártyákat támogatnak, szóval gyakorlatilag, ha nem PCI-E-s kártyát akarsz belegyömöszölni, mindegy. Egyébként a mi véleményünk szerint érdemesebb inkább megvárni az FX-sorozatot, (már most is kapható de horrorisztikus áron), mert a sima 754-es foglalatú A64 procikból hiányzik a Dual Channel memóriakezelés. Ha viszont mégis ilyet akarsz, inkább nForce3 chipseteset vegyél. (Lásd előző számunkban az Athlon 64-es chipkészletek nagy meccse cikkünket.)

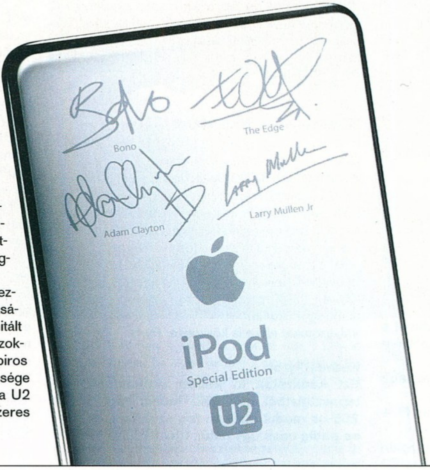
Mike & Cray
(special thanx to Szilárd)

Hardver hírek

Újdonságok és érdekességek a hardverek világából

Megérkezett az Apple iPod új sorozata

A készülék valószínűleg még kedveltebb eszközzé teszi az eddig sem sikertelen lejátszót. Az új sorozat színes kijelzővel rendelkezik, így kézenfekvő, hogy a médialejátszó mostantól képek nézegetésére is alkalmas legyen. Amennyiben nem elégednénk meg a kijelző 65 536 színével, a készüléket ráköthetjük televíziónkra is, így képeinket azon is megtekinthetjük.
Az új modell 40, illetve 60 GB-os merevlemezzel kerül forgalomba. Az új sorozat bemutatásával egy időben az Apple bemutatott egy limitált sorozatot, mely az előző szériára épül, ám azoktól eltérően fekete színű előlapot, valamint piros gombokat kapott. A széria igazi különlegessége mégsem a színe, hanem a hátlapja, melyre a U2 együttes tagjainak aláírását gravírozták rá lézeres eljárással.



A dedikált változat gyűjtőknek kötelező!

Megérkezett az Intel új csúcsprocesszora

A 3,46 GHz-en ketyegő processzor az Extreme Edition család legújabb tagja. Elődjeitől csak a megemelt rendszerbusz-sebességben különbözik: az eddigi 800 MHz helyett 1066 MHz-en működik. A processzor további tulajdonságaiban, tehát a harmadszintű gyorsítótár 2 MB-os méretében, és az LGA775-ös tokozásban nem mutat semmi extrát. A hírek szerint még ebben a negyedévben megérkezik a 3,73 GHz-es változat is, melynél ismét csak órajelben lesz különbség. A processzor bejelentésével egy időben mutatták be a kiszolgáló lapkakészletet is. Az Intel 925XE a processzorhoz hasonlóan nem mutat sok újdonságot az 1066 MHz-es rendszerbusz hivatalos támogatásán kívül. Már a bemutató előtt megismerkedhetünk az ASUS új termékével, mely az i925XE-re épül, és az ASUS lapok drágább kategóriáját, a Premium osztályt erősíti. A magas beosztással jár a rengeteg extra, melyek között megtaláljuk a vezeték nélküli hálózathoz kapcsolódás lehetőségét is.

Alacsony az új AMD 64-es processzorok hőtermelése

Az AMD legújabb dokumentációiból kiderül: 90 nanométeres megoldásaik valóban kevesebb hőt termelnek, mint nagyobb csíkszélességgel készült elődeik. Jelenleg háromféle, 90 nanométeres AMD processzor került forgalomba: az Athlon 64 3000+, 3200+ és 3500+. Ezek rendre 1,80, 2,00, illetve 2,20 GHz-en üzemelnek, másodszintű gyorsítótáruk 512 kB, rendszersínjük 1 GHz-es HyperTransport összeköttetés. A felsőkategóriás Athlon 64 3800+, 4000+, FX-53 és FX-55 egyelőre csak 130 nanométeren érhető el, de a közeljövőben ez is megváltozik. Az új, 90 nanométeres lapkák legfeljebb 67 W hőt termelnek teljes terhelés alatt, a Cool'n'Quiet technológiának köszönhetően 1 GHz mellett ez az érték megközelítőleg 21 W. Ezzel szemben a 130 nanométeres változat 89 W-ot termelt teljes terhelés alatt, a Cool'n'Quiettel 800 MHz-en 22 W-ot kellett elvezetni róla. A fogyasztás nemcsak a hőtermelés és a villanyszámla miatt lényeges, hanem a kiszolgáló környezet időállóságát is jelentősen befolyásolja. A mai Socket 939-es alaplapok 105 W energiát kötelesek biztosítani, ezt majdnem teljesen ki is használja jelenlegi leggyorsabb modelljük, az Athlon 64 FX-55. Így hát alapvető fontosságú, hogy a csíkszélesség csökkenésével a fogyasztás is jelentősen visszaessen, mert ha ez megtörténik, még jó ideig használhatjuk ma vásárolt alaplapjainkat is.

Már nem melegedhetünk mellette (lásd a képen)

Mivel a gyártó állítása szerint az első kétmagos megoldások is gond nélkül üzemelnek majd a jelenleg piacon lévő környezetekben, joggal bizhatunk benne, hogy a 90 nanométernek köszönhetően ezek sem lépik át a 105 W-os küszöböt, így jóval hatékonyabban hasznosítják az energiát, mint ellenfeleik.

Már elkészült az új Radeon lapka?

Egyes értesülések szerint az ATI következő generációs grafikus lapkája, az R520 már tesztelés alatt áll. Az idei év jelentős változásokat hozott a videokártyák piacán, például az nVidia végre tényleg versenyképes sorozattal szállt harcba nagy versenytársával szemben, ugyanakkor az ATI szerezte meg a legnagyobb piaci részesedésért járó képzeletbeli díjat.
Egyelőre nem sokat tudunk az R520 képességeiről, de bizonyosnak látszik, hogy támogatja a 3.0-s árnyalókat, így e tekintetben felzárkózik az nVidia mellé. Sőt a GeForce 6-os sorozaton mindenképpen túlmutat, ugyanis jóval hatékonyabb adatáramlás-irányítást alkalmaz, ami igen fontos a 3.0-s árnyalók használatakor.

Az R520 felépítése minden bizonnyal rendkívül hasonlít a második Xbox játékkonzolban használandó R500-ra. Erről tudjuk, hogy 48 aritmetikai-logikai egységgel (ALU) rendelkezik, valamint egyszerre 64 adatfolyam kezelésére képes, melyek 64 vertexből vagy képpontból állnak. Minden egység egy vektor- és egy skalárművelet elvégzése képes órajelciklusonként, ez összesen 96 árnyalóműveletet jelent. Egyes hírek szerint a lapka legjobb esetben legfeljebb 48 milliárd árnyalóművelet végrehajtására lesz képes másodpercenként.

Az első próbagyártástól számítva 90-120 napra várható általában egy grafikus vezérlő piaci megjelenése. A Radeon X800-as sorozatnál ez kicsit tovább tartott: a decemberi kezdet után májusban találkozhattunk először a végleges kártyával. Tehát ha tartják korábbi ütemüket, valamikor áprilisban számíthatunk következő generációs videokártyákra az ATI-tól. Egyelőre nem tudni, hogyan áll a GDDR4 memóriák fejlesztése, az azonban bizonyos, hogy bevezetésük nem kis sávszélesség-növekedéssel jár majd, ugyanis akár 2*1,40 = 2,80 GHz-es gyakorlati órajel is elérhető lesz általa! A gyártók szerint a 2*1 = 2 GHz még könnyedén teljesíthető a mai GDDR3-mal is, a Samsung még ez év végén meg is kezdi a hasonló órajelen üzemelő példányok tömeggyártását.

Harapós házak a Thermaltake műhelyéből

A Thermaltake eddig is sokszínű háztípusai tovább bővültek: megjelent az elegáns Shark sorozat. Az új Shark házak kétféle stílusban (fekete és ezüst) kerülnek forgalomba. Az alumíniumból készült házak súlya mindössze 6,8 kg és igazi újdonságuk, hogy az alaplap rögzítőlemeze kihúzható a házból, így sokkal barátságosabb a szerelése. Elöl és hátul két 120 mm-es ventilátor gondoskodik a szellőzésről, mindössze 21 dBA zajt keltve, ráadásul a hátsóban még egy kék LED is található.
A Thermaltake erősen ajánlja hozzá saját, BigWater nevű vízhűtését, mely így nyerő (és elég drága) párost alkothat a házzal.

■ Asztali ragadozó

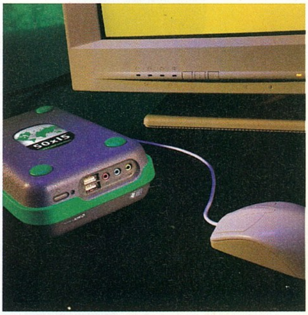
A jövő a 40 000 forint alatti számítógépeké

Ez az árkategória természetesen nem lesz elegendő a friss játékok futtatására alkalmas gépre, ám az általános otthoni funkciókat el tudja látni. Az asztali processzorok második legnagyobb gyártója, az AMD elkészítette a 185 dolláros számítógép referenciapéldányát, melyet leginkább a PDA-k és

■ Uzsisdoboznak drága de Pc-nek nagyon olcsó

a kisméretű asztali számítógépek közé helyezhetünk. Az Emma kódnéven fejlesztett Personal Internet Communicator (PIC) 366 MHz-es AMD Geode GX500 processzorra épül, mely megközelítőleg 1 watt energiát igényel a működéshez. Társai: 128 MB memória, egy 10 GB-os Seagate merevlemez, négy USB-kivezetés, egy másodpercenként 56 kilobit adat átvitelére képes modem és beépített hangvezérlő. Természetesen nem szabad elfelejteni, hogy a szokásostól eltérő architektúra miatt a processzor teljesítményét pusztán az órajel alapján nem tudjuk megítélni, de ha már mindenképpen ilyen becslésekre készülünk, talán az átlagos PDA-kban használt megoldáshoz érdemes leginkább mérni, hiszen a Geode is beágyazott rendszerekhez készült. Az AMD állítása szerint a központi egység a körülményekhez képest igen erős, bőven megbirkózik a hagyományos szövegszerkesztéssel és videolejátszással. Nagy kérdés, hogy milyen alkalmazásokat futtathatunk majd ilyen rendszeren. A válasz szerencsére biztató: szinte bármit, ami megelégszik a hardver adottságaival, ugyanis a gép operációs rendszere egy XP-kiegészítővel ellátott Microsoft Windows CE, ami képes hagyományos, Windows XP alatt üzemelő alkalmazások futtatására.
Internet Explorer, Messenger és hasonló alkalmazások alapban járnak a rendszerhez. Mindezért körülbelül 185 dollárt kell fizetnünk, ebben a billentyűzet benne van, de kijelző nincs. Ha azt is szeretnénk, összesen 249 dollárral leszünk szegényebbek.

Tárnok Zoltán



■ Ebben az uzsisdobozban biztosan akad egy falatka sajt!- kiáltotta örömében a kisegér

CPU és VGA társkereső

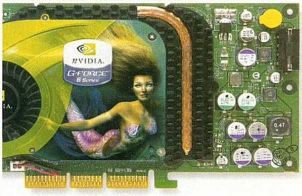
A chef ajánlata

A hardver-mentőövbe érkező kérdések mintegy negyede részben vagy egészben azzal a kérdéskörrel foglalkozik, hogy milyen videokártyát érdemes venni a levélíró meglévő platformjához, processzorához, illetve vice versa, azaz a már a gépben jelen levő VGA-hoz milyen CPU-t ajánlunk. Ez a trend már régóta kiált Gyakran Ismétlődő Kérdések típusú válaszgyűjteményért az újság hardver rovatának keretén belül – ezt olvashatjátok alább.

Mivel már az ógörög filozófia kiemelkedő alakjai és a tao mesterei is a mérték és mértékletesség dicséretét zengték, és egyelőre bölcsebbet az újkori gondolkodók sem tudtak mondani, ezért mi is ezekkel az alapelvekkel dolgozunk. A hozzánk a fentebb tárgyalt leveleket író olvasóink is érzik, hogy nem mindegy, mit dobálunk a gépbe. Egyrészt, ha gondolkodás nélkül vásárolunk akár processzort, akár videokártyát, lehet, hogy a konfiguráció alkalmatlan lesz játékok futtatására – a többi szempont elhanyagolható, ugye, kedves olvasó? –, másrészt a célnak nem megfelelő (értsd: játékok futtatásához elégtelen erejű) részegységhez fölösleges másik, a célnak már megfelelő alkatrészt vásárolni, sokszor drága pénzen. A kulcsszó: egyensúly, balansz, aequilibrium – ki hogyan szereti nevezni (mi az első kettőt használjuk, Joshua szinte kizárólag a harmadikat...). A gyakorlatban értelmes és tájékozott ember nem vesz Radeon X800XT-t a Celeron 1,3 GHz CPU-val szerelt gépébe (az aránytalanul gyenge processzor mellett még az AGP busz 4X-es korlátozó hatása is jelen van, szóval ez meglehetősen szemléletes példa).

> **hi** A gép megfelelő működéséhez elengedhetetlen a megfelelő CPU és VGA társítása

Hogy mozgásba hozzuk a dolgokat, első lépésként összekalapáltunk egy AMD-s és egy inteles processzor-listát. Nem volt célunk, hogy minden létező, jelenleg is kapható, és a közeli jövőben felbukkanó CPU-t számba vegyük, inkább ár- és teljesítmény-lépcsőkben gondolkodtunk. A táblázat figyelmes böngészésével az olvasó saját maga is ki tudja tölteni a lyukakat. Hogy minél átfogóbb képet kaphassatok, úgy alakítottuk a listát, hogy a jövő év során bizonyosan széles körben elterjedő PCI Express technológia is képviselje magát a videokártyáknál. Ezekhez a VGA kártyákhoz Intel platformok már jó ideje megvásárolhatók, és e lapszámunk megjelenése után nem sokkal megérkeznek az nForce 4, a VIA 8KT890 és az ATI RS480 (főleg Socket 939-es) chipkészletű deszkák is az AMD-s platformot építők számára, természetesen PCIe támogatással.



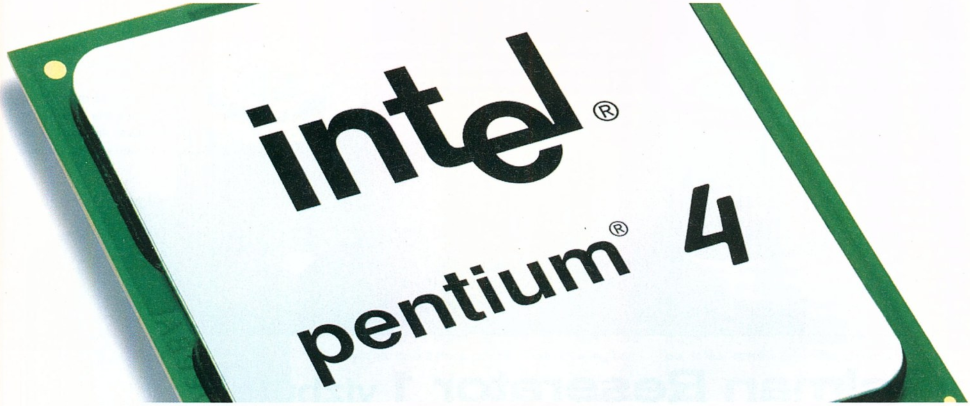
Az nVidia feltámadt

Az egyes CPU-khoz rendelt videokártyák esetében a „kismértékű fölélövés" módszeréhez folyamodtunk, azaz úgy állapítottuk meg a processzor ideális társát, hogy lehetőség szerint ne a grafikus kártya legyen a szűk keresztmetszet a gépben. Ennek megfelelően a legtöbb CPU+VGA kombó esetében a videokártya a költségesebb részegység, eltekintve az extrém (szó szerint: Intel P4 Extreme Edition) árú presztízsprocesszoros összeállításoktól. A táblázat összeállítása során bizalmat szavaztunk olyan részegységeknek is (gondolok itt például a GeForce 6600 GT AGP-re), amelyek esetleg jelen lapszámunk megjelenésekor még nem elérhetők a hazai kiskereskedelemben, ám felbukkanásuk belátható időn belül várható.

Borítékolható, hogy a témában jártas, vagy magát jártasnak gondoló olvasóink egy része nem fog minden kombónkkal egyetérteni – és ez nem is baj. Akit ugyanis komolyan foglalkoztat ez a téma, illetve a legtöbbet kívánja kap-

512 MB felett

A processzorok és a videokártyák ésszerű vásárlásáról ugyan szó esett a cikkben, ám egy kiegyensúlyozott játék konfig esetében a rendszermemória mennyisége (és a teljesítményigényesebb esetekben a szervezése és sebessége) sem elhanyagolandó tényező.
Nagyon durván megállapítva azt lehet mondani, hogy a bruttó 70 ezer forint alatti CPU+VGA kombók mellé 512 vagy 768 MB RAM is megteszi egyelőre; e felett az összeghatár felett minimum 1 GB-nyi memória beszerzését javasoljuk. Amennyiben elsősorban játékra épített konfigról beszélünk, akkor a legolcsóbb processzor + videokártya kombó (pl. Duron 1800 MHz + GeForce FX 5700LE) mellé se rakjunk 512 MB-nál kevesebb rendszermemóriát.



■ **Ehhez már csak egy jó erős 3D kártya kell**

ni a pénzéért ezen a téren, azt mi is csak bátorítani tudjuk, hogy merüljön el a kutakodásban (árlisták, specifikációk, hardver-értékelések stb.). Viszont úgy gondoljuk, hogy kezdőknek és a témában kevésbé járatos olvasóinknak megfelelő támpontot tudunk nyújtani esetleg még fel nem tett, ám a kapott választ a kérdéseire, illetve részletesebb információra vágyik egyes megoldásokkal kapcsolatban, most megnyugodhat. Ugyanis az év végén menetrendszerűen jelentkező karácsonyi hardverajánlónkban (Digitális feltámadás) ismét kitárgyaljuk mind a CPU-kat, mind a videokártyákat, Utóirat: aki a Digitális feltámadást magában foglaló szám után három hónapon belül

CPU+VGA témájú kérdést küld a hardver mentőöv címére, az... az... azt meg fogjuk köszönni, és feltehetőleg illendően válaszolunk is neki, úgy, mint

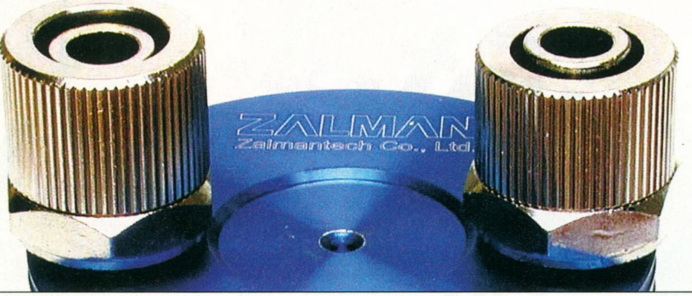
AMD	Ajánlott ATI VGA	Ajánlott nVidia VGA
Duron 1800 MHz (Applebred mag, Socket A)	Radeon 9550 128 MB	GeForce FX 5200 Ultra 128 MB vagy FX 5700LE 128 MB
Athlon XP 2000+ (1666 MHz, Thoroughbred mag, Socket A)	Radeon 9600 Pro 128 MB vagy 9600XT 128 MB	GeForce FX 5700 128/256 MB
Sempron 2500+ (1750 MHz, Socket A)	Radeon 9600XT 128 MB	GeForce FX 5700 128/256 MB vagy FX 5700 Ultra 128 MB
Athlon XP 2600+ (1917 MHz, Barton mag, Socket A)	Radeon 9800 128 MB vagy 9800 Pro 128 MB	GeForce FX 5900XT 128 MB
Athlon XP 3000+ (2167 MHz, Barton mag, Socket A)	Radeon 9800 Pro 128 MB/256 MB	GeForce 6800LE 128 MB
Sempron 3100+ (1,8 GHz, 256 KB L2 tár, Socket 754)	Radeon 9800 Pro/XT 256 MB	GeForce 6800LE 128 MB vagy 6800 128 MB
Athlon 64 3000+ (2,0 GHz, 512 KB L2 tár, Socket 754)	Radeon X800 Pro 256 MB	GeForce 6800 128 MB
Athlon 64 3200+ (2,0 GHz, 512 KB L2 tár, Socket 939)	Radeon X800 Pro 256 MB	GeForce 6800 128/256 MB
Athlon 64 3500+ (2,2 GHz, 512 KB L2 tár, Socket 939)	Radeon X800XT 256 MB	GeForce 6800GT 256 MB
Athlon 64 3700+ (2,4 GHz, 1 MB L2 tár, Socket 754)	Radeon X800XT 256 MB	GeForce 6800GT 256 MB
Athlon 64 4000+ (2,4 GHz, 1 MB L2 tár, Socket 939)	Radeon X800XT/ X800XT Platinum Edition 256 MB	GeForce 6800 Ultra / Ultra Extreme 256 MB

jövőben mindenképpen felbukkanó kérdéseinek megválaszolásához.

Zárszóként két dolgot kívánunk megjegyezni. Egy: aki úgy érzi, hogy a mellékelt táblázatokból nem igaz, kicsit más megközelítésben. Ráadásul akkor már a mostani helyzethez képest három héttel előrehaladottabb lesz a világ, ami nem kis idő a hardverek világában. eddig. (Hát persze hogy válaszolunk majd – egy utalás formájában ezekre a cikkekre... – Joc)

g/martinm

Intel	Ajánlott ATI VGA	Ajánlott nVidia VGA
Celeron 1800 MHz (Northwood-128 mag, Socket 478)	Radeon 9550 128 MB	GeForce FX 5200 (128 bit) 128 MB
Celeron 2400 MHz (Northwood-128 mag, Socket 478)	Radeon 9600 Pro 128 MB	GeForce FX 5700(LE) 128/256 MB
Celeron D 325J (Prescott-256 mag, 2533 MHz, LGA775)	Radeon X700 Pro 128 MB (PCI Express)	GeForce 6600 128/256 MB (PCI Express)
Celeron D 340 (Prescott-256 mag, 2930 MHz, Socket 478)	Radeon 9800 Pro 128 MB	GeForce 6600GT 128 MB (AGP)
Pentium 4 2,4C GHz (Northwood-512 mag, 800 MHz FSB, Socket 478)	Radeon 9800 128 MB vagy 9800 Pro 128 MB	GeForce 6600GT 128 MB (AGP)
Pentium 4 520 (Prescott-1024 mag, 800 MHz FSB, 2,8 GHz, LGA775)	Radeon X700XT 128/256 MB (PCI Express)	GeForce 6600GT 128 MB (PCI Express)
Pentium 4 3,0C GHz (Northwood-512 mag, 800 MHz FSB, Socket 478)	Radeon X800 Pro 256 MB	GeForce 6800 256 MB
Pentium 4 540 (Prescott-1024 mag, 800 MHz FSB, 3,2 GHz, LGA775)	Radeon X800 Pro 256 MB (PCI Express)	GeForce 6600GT 128/256 MB (PCI Express)
Pentium 4 3,4C GHz (Northwood-512 mag, 800 MHz FSB, Socket 478)	Radeon X800 Pro 256 MB (AGP)	GeForce 6800GT 256 MB
Pentium 4 560 (Prescott-1024 mag, 800 MHz FSB, 3,6 GHz, LGA775)	Radeon X800XT 256 MB (PCI Express)	GeForce 6800GT 256 MB (PCI Express)
Pentium 4 3,46 GHz Extreme Edition (1066 MHz FSB, 512 KB L2 tár, 2 MB L3 tár, LGA775)	Radeon X800XT Platinum Edition 256 MB (PCI Express)	GeForce 6800 Ultra 256 MB (PCI Express)



Zalman Reserator 1 vízhűtés

A nedves kedves

A Zalman név jó ideje ismerős lehet már itthon is azok számára, akik géphalkítással foglalkoznak. A sokak által németnek hitt gyártó gyakorlatilag csak annyira német, mint a tankos-romantikus filmekben megjelenő gumicsirke: semennyire. Koreaiak a fiúk-lányok, és nem is akármilyen apparátussal rendelkeznek. Náluk jelent meg először termékpalettákban a heatpipe hűtési technológia, és ők jelentették meg ennek továbbgondolt változatát is, a teljesen passzív hűtésű házat, melyben ezzel a technológiával érik el a szinte tökéletesen csendes üzemelést. A videokártyákra szerelhető, itthon csak „az a szendvics-izé" néven ismert, passzív hűtés legalább akkora sikert ért el, mint a halk, alacsony fordulatszámú, helyenként extrém kinézetű processzorhűtő ventilátoraik. Úgy gondolták, ideje a komplett megoldásokat kínáló vízhűtés-csomag területre is betörniük, a Reserator 1 ennek a manővernek az eredménye. Léteztek eddig is nem otthoni barkács megoldásként vásárolható pakkok, de egyik sem volt minőségi, hovatovább szinte alig érték el a léghűtéssel elérhető eredményeket, a sok vesződéssel járó üzemeltetés ellenére sem. (Pl: Thermaltake Aquarius...) Vajh a Reserator 1 jó aszszony módjára szétbüntet minden eddig megjelent vízhűtést? Mindjárt kiderül...

Hiedelmek

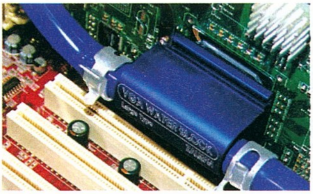
A vízhűtés szó azonnal végtelen ciklusba helyezi a „fatal exception" hibaüzenetet azon emberek gondolataiban, akiknél a gépszerelés legrosszabb esetben is csak annyiból áll, hogy a kilazult egércsatlakozót dugják vissza a PS/2 portba, azt is csak telefonos segítséggel. Nem kétséges, hogy a „vízzel hűtött processzor és videokártya" szavak bármilyen sorrendben történő egy mondatban való alkalmazása meglehetős veszélyeket sugall. Azok viszont, akik már unják megfúrni a Celeronjaikat, emelgetni az X800-ak magfeszültségét, tudják: messze nem olyan vészes a vízhűtés beüzemelése és biztonságos működtetése, mint első körben hangzik. Bevallom, viszonylag nagy hardveres tapasztalatom ellenére én is ódzkodtam sokáig a vizes megoldásoktól, látván, mennyire sok hibaforrás csúszhat be, ha saját magam próbálom összerakni a blokkokat és a radiátort stb. Ezért is lélegeztem fel, amikor először meghallottam, hogy a Zalman megoldása profi munka, minőségi alkatrészekből. Az is tény, hogy a mai hőtermelés mellett egyszerűen képtelenség léghűtéssel folytonosan halk gépet kapni, bármennyire isten program a Speedfan. (Terheléstől függően emeli, vagy csökkenti a fordulatszámot, ezzel halkítva a forgó alkatrészek hangerejét.) Úgyhogy eljött az idő, hogy kiderüljön, mire is képes egy nem léghűtéses rendszer...

> **hi** A Resreator1 rendszerében nincs ventillátor (a vízpumpa az egyetlen zajforrá, ennek köszönhetően a szerkezet meglehetősen csendesen üzemel.

Hangsúlyoznom kell, hogy a Zalman alapvetően nem a tuningoló arcoknak ajánlja a Reseratort – egyértelműen azért alkották meg, hogy a mai rendszerekbe bekötve zajtalan működést tegyen lehetővé, elfogadható hőmérséklet mellett. A saját tapasztalataimat írom le, így viszonyítani tudtok majd, vajh a saját rendszeretekben mennyire lenne hatékony. Köszönet jár a 3 Testőr Computersnek (www.3t.hu) a tesztpéldányért és a hihetetlen türelemért, amivel elviselték folyamatos kéréseim és a „na még ezt kérném hozzá majd, ha lehet" mondatokat.

A Reserator 1

A csomag tartalma alapkiszerelésben a fantasztikusan kinéző, kék torpedó alakú radiátor (maga a Reserator), egy két méter hosszú, kék színű szilikon gumicső, a Zalman saját, aranyozott CPU blokkja, leszorítók, pótalkatrészek, áramlásjelző, kézikönyv stb. Opcionálisan vásárolható még VGA blokk, ami értelemszerűen bármelyik, arra alkalmas lyukakkal rendelkező videokártyára ráehető. (Gyakorlatilag akármelyik nVidia és ATI kártya.) A radiátor méretei lenyűgözők! Nem pici hűtőbordaként funkcionál, télen jól jön majd nagyon a fűtés mellett annyi szent, bár több ismerősöm hatalmas szexuális segédeszköznek nézte a külseje miatt...



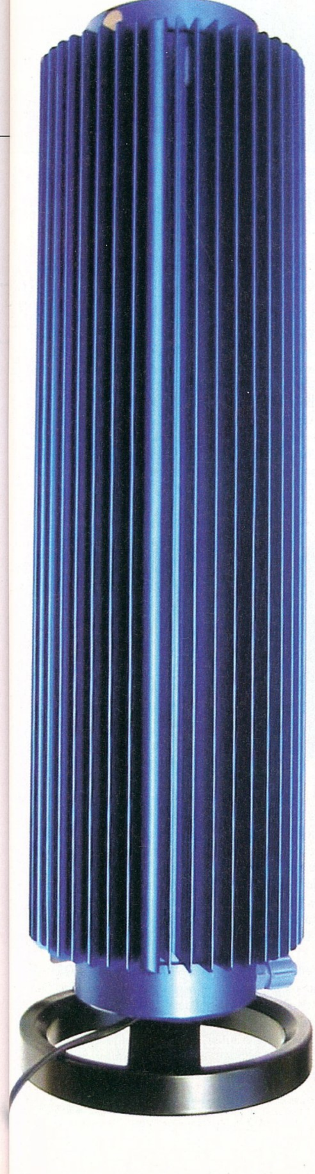
■ Hűs "fuvallat" a GPU-nak

Szétszerelve láthatóvá válik, hogy a minőségi alumíniummegmunkálás alján látható az Eheim 1000-es kompakt pumpa, ami köztudottan nagyon halk. Ezt a pumpát, a kézikönyv utasításait követve le lehet cserélni nagyobb teljesítményűre, ha esetleg valaki azt szeretné, bár a 300 és az 1000 liter/perc átvitel között nincs lényeges hűtéstöbblet, így nem javaslom. Sajnos hetekig problémám volt a pumpával, de szerencsére sikerült olyanra cserélni a teszt vége előtt, ami már valóban halkan üzemelt (értsd: úgy, hogy nem lehet hallani, ha keringeti a rendszert; ez többször szívrohamközeli állapotokat okozott...), ugyanis az első pumpa kellemetlen zajt okozott a mini lapátkák forgatása közben, fogalmam sincs miért.

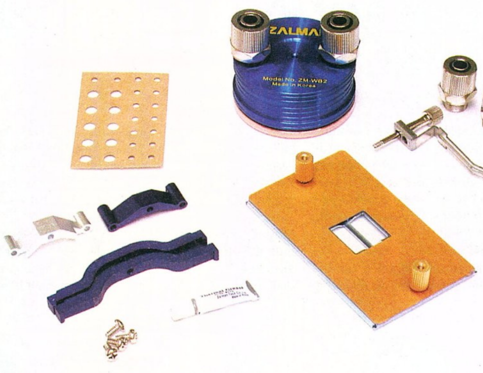
Az install

Sokak szerint a legjobb dolog a vízhűtésben a beszerelése; szinte már gyermekkori rajzolós, barbizós, kirakóskockás hangulat lett úrrá rajtam, amikor elkezdtem méretre vágni a csöveket, vagy próbálgatni, hogy hova mekkora ráhagyás kell a házban történő kábelelrendezés és csőhajlás miatt. Bő másfél órás folyamat volt, mire mindent összelőttem, a legnehezebb rész a videokártyára kerülő blokkba csatlakozó csövek megfelelő rögzítése volt. Azóta is hálát rebegek a szomszéd kissrác segítségéért (neki volt laposfogója kéznél, nekem sajnos nem). A képeken látni, hogy a VGA blokknál nem a csavarós-rászorítós (erdőbenmenekülős-mégismeghalós... szerintem...) illesztést választották, hanem a fémkapcsos megoldást. Masszívan tartja a csövet rászorulás után, így egy

pillanatig sem kell aggódni a csöpögés miatt. A szivárgásmentesség amúgy is jellemző az egész termékre, kivéve az áramlásjelzőre, amit több okból nem kötöttem be (a Zalman még mindig nem küldte el a javított verziójú áramlásmérőt, ami nem kezd el ereszteni X óra használat után). Akinek esetleg már van Reseratora és pont ezzel a problémával küzd, látogasson el bátran a www.zalman.co.kr oldalra, és igényeljen új alkatrészt – ingyen postázzák. Egyszerű, ámbátor jó ötlet a ház hátulján lévő PCI foglalat kimeneti résébe szerelhető két rögzítőágy, amin keresztül a bejövő víz, és a melegebb távozó víz áramolhat. Így nem mozognak mindig a csövek, ha épp mozgatjuk a gépet. A mozgatáshoz további segítséget ad a gyártó: egy abszolút kőkorszaki, mégis nagyon hasznos eszközt, a leszorító kapcsocskát. Ha nem akarjuk leereszteni a vizet LAN partira menet a rendszerből, nincs más dolgunk, mint rátenni a csövek végére a leszorítót, majd szétcsavarozni a rendszert, szállítani, az új helyen pedig összecsavarni. A csöveknek nem árt a nagy záróerő, és így legalább biztos nem folyik ki a víz.



A CPU blokk kivételesen jó darab! Felülete aranyozott, tükörsimára polírozott, és ami a legfontosabb: bármilyen processzorra rászuszmákolható, legyen az akármilyen, új foglalatú AMD, vagy Intel termék. Szokványosan néz ki (bár a kék design továbbra is harap), a képeket dekódolva pedig látjátok, milyen elven is működik a dolog. (Pontosan úgy, mint bármelyik más vízhűtés: a tartályból érkező víz először a CPU blokk háromszintes réz belsejében kering, hogy felvegye a processzor által termelt hőt, majd továbbmegy a videokártya irányába, ahol a víz ugyan már melegebb, de még mindig sokkal hidegebb, mint a GPU core. Ezek után kimegy a házból a csövön, be a tartályba, ami szépen lassan felmelegszik, ahogy a majdnem 2 és fél liter víz folyamatos cserélődése miatt az alumínium henger felveszi a hőt.)



■ **Legó készlet Flatline módra**

A tesztrendszer több napos használata utáni tapasztalataimat írom le, így van viszonyítási alapotok, mint azt mondottam az elején. A processzor egy újabb steppinggel rendelkező 3 GHz-es Northwood, 1,65 voltos feszültségen (az alap 1,55 helyett), 3,85 GHz-re húzva. Megközelítőleg 120 W hőt disszipál így, ami nem kevés. A videokártya Radeon X800 XT PE, alapjáraton, azaz 560 MHz-es magsebességgel. A házban semmilyen keringető ventilátor nem dolgozik, a 400 W-os Zalman táp pedig egy ventillátorral rendelkezik, így nem von el levegőt a processzorblokktól. (Ami amúgy is felesleges lenne, lévén a blokk maga alig érezhetően melegszik, ami azt jelzi, hogy valóban jó a hőátadás a víz irányában.) Egy egész hétvégére otthon hagytam a rendszert, jól felfűtött lakásban (26-28 fok), 3DMark 2005 végtelenítéssel. Legnagyobb örömömre, amikor úgy 40 óra múlva hazaérkeztem, még mindig mentek a tesztek! Megérintve a Reseratort (az első teszt...) érezhető volt, hogy meglehetősen meleggé vált már. Második lépés a hőmérsékleti értékek leolvasása volt, ezek szerint a processzor 56 fokos volt, a videokártyával egyetemben. Negyvenórás stressz után ez szerintem hihetetlenül jó eredmény, de már szinte hallom, hogy sokan azt mondják: ez bőven több, mint amit vízhűtéstől elvárnának. Az én véleményem, hogy nincs olyan extrém körülmény, amiben folyamatosan ennyit használva ne lenne a processzor elfogadható üzem-hőmérséklete a 65 fokig bezáródó skála. Tény, hogy az X800 sokkal kevésbé melegszik, mint az R300 magon nyugvó korábbi Radeonok, biztos még jó pár fokkal emelkedett volna a hőmérséklet olyan kártyát használva – de annyi baj legyen, még az is bőven az elfogadható határon belül van. Ne felejtsük el továbbá, hogy abszolút mindenféle ventillátor nélkül éri el a Reserator ezt az eredményt, ami igen merész dolog.

Összegzés:

Azt hiszem, a rendszer ára az egyetlen, ami visszatartja majd az érdekelődőket a tömeges Reserator-vásárlástól, bár szerintem az, akinek vízhűtéses fejlesztés körül járnak a gondolatai, már eleve nem a 30 ezer forintos kategóriában gondolkodik, mivel a házilag készített egységek is kitesznek legalább ennyit. Úgy vélem, a kész megoldásoknak van jövője, és sokkal biztonságosabbnak tartom azt a rendszert, ami dobozban érkezik, mint azt, amit én rakok össze az utolsó elemig kézzel... A pumpa élettartama két év körüli, de könnyűszerrel cserélhető, az új processzoroknál pedig már amiatt sem kell aggódni, ha esetleg leállna a vízáramlás és túlmelegedne a processzor, ugyanis simán lekapcsolnak a kritikus hőfokok előtt.

-=Flatline=-

Logitech MX1000 Laser Cordless Mouse

Das lézeregér

A teljesen megújult MX széria első tagjának legnagyobb problémája a túl szerény neve. A „lézeregér" helyett valami sokkal vérgőzösebbet, terminátorosabbat kellett volna kitalálni, hogy érzékeltesse az MX1000 teljesítményét, modernitását, és vadságát.

Az MX sorozatban lépésenként változik a formatervezés: hol többet, hol kevesebbet, de mindig a kott ezüst-fekete vagy kékes-ezüst színvilágot leváltotta a militaristább fekete-kék kombináció. Akiknek még ez sem elég baljóslatú, némi türelemmel szert tehetnek a várhatóan hamarosan megjelenő ónix-fekete kivitelre.

Még örvendetesebb fejlesztések történtek az energiaellátásban. Először is az MX1000 rögzített akkumulátort kapott, mely a bölcsőről tölthető. A töltöttség foka sem titok többé, tisztán jelzi az oldalsó lámpasor, takarékosak pedig éjszakára ki is kapcsolhatják az eszközt. A töltési sebesség is a felhasználók igényeihez lett szabva, azaz elég egy apró szünet, és 10-15 perc töltődés után újra órákig bírja szusszal a munkát az egér, 8 órás töltés után pedig napokig használható.

A LED lézerrel leváltása várható volt, legalábbis utólag már teljesen nyilvánvaló. Előnye a modernitás érzetén kívül (és hogy addig sem mutáns cápákra szerelik...) a pontosabb pozicionálás, különösen a LED orra alá sok borsot törő homogén felületeken – és hogy nem világít annyira éjszaka. (Johnny Knoxville-ra, és esetleges követőire tekintettel amúgy is nagyon szerény és rejtett a lézer, így fölösleges házi szemműtéttel próbálkozni!) A hivatalos húszszoros pontosságot ugyan nem tudtuk lemérni, de az egér szélsőséges körülmények között is igen precíz, még a tükörrel is elég jól megbirkózik, egyedül a félig tükröződő felületek (pl. monitor, tévéképernyő) fognak ki rajta néha. Persze aki a monitoron egerezve Doomozik, annál amúgy sem a szabálytalan kurzormozgás a legnagyobb probléma... A sokak által ismert vígan ugráló (gombnyomáskor viccből a bezárásra pattanó), vagy sunyin, lassanként a helyéről elaraszoló kurzorral egyáltalán nem találkoztunk a tesztelés hetei alatt – bár igazság szerint a céggel szemben

■ A logitech ismét igazán formás darabot tervezett

széria előnyére. Ezúttal az oldalsó hüvelykujj-nyúlvány növekedett meg, már-már szárnyat adva a rágcsálónak, de ezzel sikerült még jobb fogást biztosítani rajta. A hüvelykujj szélesített tartója kényelmes, és rásegít az irányításra, a hüvelykujj-gombokat pedig sikerült szinte tökéletesen pozicionálni, vagyis véletlenül nem nyomhatók meg, ám nagyon könnyen elérhetők – mindezen előnyöket azonban csak jobbkezesek élvezhetik egyelőre. A nagyobb irományok könnyed görgetésére szolgáló Cruise Control által közrefogott görgő már oldalra is billenthető, de gomb szerepét sem vesztette el. Összességében az egér fogása nagyon kellemes lapáttenyerűeknek is, de rövid (és egyáltalán nem reprezentatív) közvélemény-kutatásunk szerint kisebb kézzel is kényelmes, és könnyen irányítható. A rengeteg változásra való tekintettel a rágcsáló designja is módosult, a szoez is volt az alapkövetelményünk. A gyors, pontos pozicionálás is alap elvárás, és nem is kellett csalatkoznunk. A lézeregér pixelpontos fotóretusálásra is remek, és játékokban is kiválóan helytállt, a rádiós adatátvitel (ismét) jelesre vizsgázott, nem csak kényelemben, de sebességben is (bár Razorra áhítozó USB-overclocker FPS fanatikusoknak talán nem lesz elég gyors).

Egyetlen kifogás merülhet fel az MX1000-rel kapcsolatban: a közel húszezer forintos ára. De aki csak rövid ideig használja próbaképpen az egeret, könnyen elfelejtkezik erről, pláne hogy megnyugtatja a tudat, hogy a befektetése hosszú távú – nem véletlenül adnak három év garanciát az egérre.

Bullseye

www.textboy.hu - találd ki a mobilod!

TEXTBOY

SMS-ben így rendelj! Küldd el a kiválasztott termék kódját SMS-ben!

SZÍNES HÁTTÉRKÉP - sms - 06-90-629-999

PG180043 PG180063 PG180086 PG180099 PG180101

PG180105 PG180114 PG180138 PG180232 PG180464

PG180476 PG180527 PG180583 PG180674 PG180919 PG181043 PG181054 PG181067 PG181079 PG181090 PG181102 PG181113 PG181285

PG181666 PG181703 PG181732 PG181734 PG181736 PG182221 PG182482 PG182492 PG182579 PG182586 PG182654 PG182718 PG182723

PG182724 PG182733 PG182744 PG182745 PG182762 PG182866 PG182869 PG182881 PG182886 PG182894 PG182896 PG182903 PG182915

PG182916 PG182997 PG182998 PG184011 PG184017 PG184051 PG184056 PG184058 PG184064 PG184071 PG184084 PG184087 PG184094

LEGÚJABB JAVA-S JÁTÉKOK - sms-ben - 06-90-629-999 - MAGYARUL

Egyetlen bombázóval vedd fel a harcot az ellenfelek egységeivel! PG170005

Keresd meg a Klondike Bányák aranyát és gyémántjait! PG170006

Az a dolgod, hogy levetkőztesd a szépségeket! PG170007

Vedd le egyenként a csodás golyókat a tábláról! PG170011

A Különleges Egység parancsnokaként pusztítsd az idegeneket! PG170012

Mentsd meg Mumu boszorkány Pupu macskáját a sárkány karmaiból! PG170013

Száguldj! Taposs a gázra, és előzd meg az ellenfeleket! PG170015

Segíts a vízvezetékszerelőnek megjavítani a csöveket, mielőtt...! PG170016

Jetisport: Üsd a pingvint a huságnyal minél messzebb! PG170018

LOGÓK - sms - 1795

PG60408 PG60907 PG61138

PG64934 PG70171 PG74719 PG74733 PG75068 PG75077 PG75224

PG75243 PG75422 PG75470 PG75507 PG75512 PG75515 PG75520

KÉPÜZIK - sms - 1795

PG100100 PG100285 PG100310 PG100511 PG101008 PG101179 PG102122

PG102204 PG103741 PG104292 PG104308 PG104529 PG105976 PG105994

PG106016 PG106032 PG106098 PG106136 PG106143 PG106934 PG106976

CSENGŐHANGOK - sms - 1795

Sugababes - Round Round	PG91672
Chad Kroeger - Hero	PG91673
Eminem - Without me	PG91674
Enrique Iglesias - Love To See You Cry	PG91675
Jennifer Lopez - I'm Gonna Be Alright	PG91677
Elvis vs JXL - A Little Less Conversation	PG91680
Will Smith - Black Suits Coming	PG91681
Tiziano Ferro - Perdono	PG91683
Las Ketchup - The Ketchup Song	PG91685
Britney Spears - Boys	PG91686
Coldplay - In My Place	PG91687
David Guetta - Love Don't Let Me	PG91688
Avril Lavigne - Complicated	PG91689
P.O.D - Boom	PG91704
Eminem - Clinin' Out My Closet	PG91705
Atomic Kitten - Tide Is High	PG91706
Whitney Houston - What Chulookinat	PG91707
No Angels - Still In Love With You	PG91708
Lee Ann Rimes - Life Goes On	PG91709
Hoobastank - Running Away	PG91710
Puddle of Mudd - She Hates Me	PG91711
Aaliyah - I Care 4 U	PG91712
Ludacris feat Mystical & co. - Move B*** H	PG91713
Asterix & Obelix: Mission Cleopatra	PG91715
A kaptár	PG91718
System Of A Down - Aerials	PG91721
Nelly feat. Kelly Rowland - Dilemma	PG91724
Nirvana You Know You're Right	PG91747

Találj társat SMS-ben!

sms társ

Küldd a **PGTARS** szót a 06-90-631-666-os számra. Regisztráció után azonnal SMS-ezhetsz azokkal, akik pont Téged keresnek!

Az SMS díja csak 76 Ft+áfa

TeleMedia Kft. 06-1/455-7204

SZÍVDOKI

Küldd el a **PGLOVE** szót, majd saját vezeték- és keresztneved, egy **ÉS** szót utána pedig a partnered vezeték és keresztnevét a **06-90-621-007**-es számra - és a Doki válaszol! Az eredmény azonnal érkezik!

Például: PGLOVE KIS KRISZTA ES NAGY PALI

(Azért ne vedd túl komolyan... vagy mégis???)

Telemedia Kft. 061-455-72-284 Az SMS díja 120 Ft+áfa

Rendelés vezetékes telefonról - 06-90-432-446

Normál csengést, logót, képüzit, vezetékes telefonról is rendelhetsz. Hívd a fenti számot, majd add meg a kiválasztott termék kódját és a mobilszámot ahova kéred.

TÖBBSZÓLAMÚ CSENGŐHANGOK sms - 06-90-629-999

Gloria Gaynor - I Will Survive	PG190262
James Bond	PG190263
Jennifer Lopez - If You Had My Love	PG190264
Kiss - I Was Made for Loving You	PG190265
Knight Rider	PG190266
Las Ketchup - The Ketchup Song	PG190267
Limp Bizkit - Faith	PG190268
Limp Bizkit - Rollin'	PG190269
Linkin Park - Crawling	PG190270
Linkin Park - Faint	PG190271
Linkin Park - One Step Closer	PG190272
Lionel Richie - Hello	PG190273
Lipps Ink - Funky Town	PG190274
Liszt - 12. Magyar rapszódia	PG190275
Madonna - Beautiful Stranger	PG190276
Madonna - Die Another Day	PG190277
Madonna - Don't Tell Me	PG190278
Madonna - Like a Prayer	PG190279
Marilyn Manson - Mobscene	PG190280
Melanie C - On The Horizon	PG190281
Metallica - Nothing Else Matters	PG190283
Michael Jackson - Billy Jean	PG190284
Michael Jackson - Thriller	PG190285
No Doubt - Don't Speak	PG190286
Pet Shope Boys - Take On Me	PG190287
Ravel - Bolero	PG190288
Robbie Williams - Supreme	PG190289

A többszólamú csengőhangok, színes háttérképek, illetve java-s játékok letöltéséhez: · SMS-ezd el a kiválasztott csengés, háttérkép, illetve java-s játék kódját és telefonod első két betűjét a fenti számra. · SMS-ben küldünk egy WAP címet vagy könyvjelzőt. · Ha Nokiás vagy, mentsd el, majd keresd meg a könyvjelzőknél és lépj rá. · Ha nem Nokiás vagy, írd be telefonod böngészőjébe, és látogass oda! · Töltsd le a csengést, háttérképet, illetve java-s játékot! - HA SMS-BEN RENDELSZ: írd a kód után készüléked típusának első két betűjét is. Például: ha a Surda csengést kéred Alcatelre, írd: PG90270 AL - Nokia-NO / Sagem-SA / Motorola-MO / Ericsson-ER / Alcatel-AL / Siemens - ha telefonod modellszáma 25 vagy 35, írd SI, ha készüléked modellszáma 45, 50, 55 akkor írd azt, hogy SI45, SI50, SI55. · HA LOGÓT VAGY KÉPÜZIT SZERETNÉL SIEMENS MOBILRA LETÖLTENI (erre alkalmas készülékek: SL45, S45, C55, C45, M50, MT50, CL50, A50, A45, ME45): a logo/képüzi sorszáma után írd SI és utána a modellszámot. Pl: SI45, SI50, SI55. · TÖBBSZÓLAMÚ CSENGÉSEKET A KÖVETKEZŐ KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETSZ LE: Nokia (NO) 3510,3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 9210, 9210i, Siemens (SI) C55, S55, Samsung (SA) S100, S105, T100, T400, V200, V205, I330, N400, A500, Motorola (MO) T720, 720i, T725, C336, A835, C350, E380, V600 Sony-Ericsson (ER) T300, T310, P800 Panasonic (PA) GD67, GD87 Sharp (SH) GX10. · SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK LETÖLTÉSÉRE alkalmas készülékek: Sony Ericsson T300, T310, T610, T68, Motorola T720, T720i, V600, Panasonic EB-GD67, Sagem MY X-5, Sharp GX-10, GX 10i, GX 1, Siemens C60, M55, S55, SL55, MC60, Nokia 3100, 3530, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i - A hívás díja 240 Ft+áfa/perc. Csak vezetékes telefonról hívható. Logó és csengés: 400 Ft+áfa/SMS. Operátorlogók és képüzenetek csak Nokia, Alcatel illetve Siemens megfelelő telefonjaira tölthetők le! · A többszólamú csengőhangoknál, színes háttérképeknél és java-s játékoknál az sms díja 799 Ft+áfa/sms · JAVA játékot, polifonikus csengést és színes háttérképet Vodafone-ról csak a NET előfizetéssel rendelkezők tudnak letölteni. - JAVA-s játékok csak az arra alkalmas készülékekre tölthetők le · Info: TeleMedia Kft. közönségszolgálat: 06-1/455-7202 · További info: www.textboy.hu

Prohardver! rovat

A4 Tech NB-30 Csodaegér az A4 Techtől

Az A4 Tech olyan csodabogárral, illetve -egérrel rukkolt elő, melynek alapötlete egyszerűen óriási. Hogy hogyan lehet a vezetékes egér vezeték nélküli? Erre, valamint arra a kérdésre, hogy ez miért is jó, derítünk fényt cikkünkben.

Az A4 Tech NB-30 típusszámú eszköze igen egyedi módon működik. A „mágikus" egérpad – így nevezi a gyártó – látja el az egeret energiával, így nincs szükség elemekre, akkura. Az alkalmazott RFID technológiáról sajnos egy szó sem esik sehol, pedig nagyon kíváncsiak voltunk, hogyan, s miként történik vajon az áram átadása. A titkolózás azzal magyarázható, hogy a megoldás az A4 Tech szabadalma, s a cég nyilván nem óhajtja kiadni titkait. A technikáról annyit lehet tudni, hogy indukciós elven működik, az egérpad keltette elektromos térben a feltehetőleg az egérbe rejtett tekercsben (vagy tekercsekben) áram indukálódik. A módszer legnagyobb előnye, hogy az egér működtetéséhez nem kell elemeket vásárolni, vagy az eszköz akkumulátorával bajlódni.

A csomagolásban csak az egérpadot és magát a rágcsálót kapjuk; ennyi elég is, hiszen nincs szükségünk meghajtóprogramokra az újabb Windowsok alatt. (A linuxos működésről a gyártó honlapján nem találtunk információkat, de nagy valószínűséggel gond nélkül dolgozik ott is a készülék, hagyományos háromgombos eszközként.)

Maga a digitális rágcsáló – mint azt a gyártó is hangsúlyozza honlapján – könnyű, de nem túlságosan, szóval pont jó. A design tetszetős, a bal- és jobboldali gombok a készülék hátlapjából vannak kialakítva (mint egyes más gyártók modelljeinél). A szokatlanul széles görgő hangtalanul, nagyon pontosan működik, kezelése valóban igazi élmény. Az eszköz alja sem árul el semmit az áramfelvétel módjáról. Csak a négy kis teflonlábacska, valamint az optika szeme látható.

Az egérpad felső része egy hangológombot és két LED-et tartalmaz. A hangológombra igazából sosem volt szükségünk, még az első üzembe helyezéskor sem. A piros LED akkor világít, ha az egér nyugalmi állapotban fekszik a felületen. Ha a két egységet eltávolítjuk egymástól, megszakad az áramellátás, és a LED villogni kezd. A zöld LED akkor gyullad ki, ha megmozdul a rágcsáló a pad felületén, illetve ha gombot nyomunk meg rajta.

A pad felülete könnyed siklást tesz lehetővé, így az egerezés olyan simán megy, hogy az első negyed óra annak megszokásával telt... Az alátét alja hat lapos gumitalppal tapad az asztal felületéhez, így elcsúszásnak esélye sincs. Ez főleg akkor jelent nagy előnyt, ha az NB-30-at játékra használjuk. Ezzel el is értünk bemutatónk igazi kihívásához, amit az A4 Tech csodaegerének ki kellett állnia. Elővettük ősi játékunkat, a Quake 3: Arenát, leporoltuk, s kezdetét vette a könyörtelen próbatétel.

A játék nagyon élvezetesen ment a vezeték nélküli kisegérrel! Nem volt zavaró vezeték, a gyors célzás könnyen, késleltetéstől mentesen sikerült a készülék kis tömegének köszönhetően. A kemény próba alatt kiderült, hogy az ergonómiát nem áldozták fel a design oltárán – a többórás quakeezés meg sem kottyant, sem az eszköznek, sem a játékosnak. A vezeték nélküli egerek egyik nagy problémája volt régebben, hogy a hirtelen mozdulatokkal nemigen tudtak mit kezdeni, illetve nem abba az irányba mozdult el a karakterünk a játékban, mint azt mi eredetileg szerettük volna. Az A4 Tech NB-30 használatakor ez összesen egyszer fordult elő.

Az A4 Tech NB-30 vezetékes vezeték nélküli egerét a Kelly-Tech Kft-től kaptuk.

Értékelés:

Az A4 Tech NB-30 lenyűgöző kis jószág, ötletes technológiával, jó ergonómiával és pontos mozgással. Ha mindezt még az árcédulára írt összeggel (bruttó 5000 Ft) tetézzük, bizony nehezen überelhető terméket kapunk.

Ami tetszett:

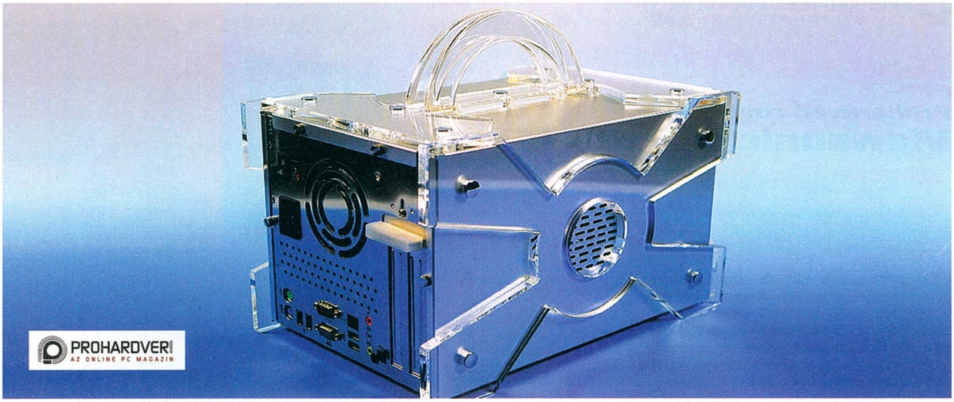
- **nem kell elem,**
- **jó ötlet,**
- **jó ergonómia,**
- **szép külső,**
- **nagyon pontos és kényelmes görgő,**
- **jó felbontás (optika),**
- **bal- és jobbkezeseknek is ajánlható,**
- **nagyon jó ár.**

Ami nem tetszett:

- **az alátét lehetne nagyobb, játékosoknak kicsi lehet a mozgási felület**

Különösen ajánlott

PROHARDVER! AZ ONLINE PC MAGAZIN



Prohardver! rovat

DTK mini-PC (DEFT-865G) Mini-PC a DTK-tól

Nagy és kemény fába vágta fejszéjét a DTK, hiszen a mini-PC-k piacán igen kiélezett a verseny, olyan komoly játékosokkal, mint például a Shuttle, az AOpen, az Abit, az Asus vagy a Soltek. Örvendetes, hogy újra friss szellő fújdogál a barebone-rendszerek csendesnek amúgy sem nevezhető vizei fölött!

Meglepő külső

A kis gép meglepetést kelt külsejével: az alumínium oldallemezeket X alakú, vastag plexilapok keretezik. Ezeket a lemezeket egymástól függetlenül, egyenként lehet levenni, ellentétben más gyártók U alakú megoldásaival szemben. Az oldalsó borítások plexi X-ei nem csak esztétikai, de praktikus célt is szolgálnak: a mini PC-nek nincsenek külön lábai, az X-alakzat alsó száraira támaszkodik az egész gép.

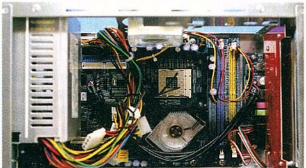
A házikó tetején elhelyezett méretes fogantyú, amit igény szerint lehet felhajtani, a gép hordozását hivatott megkönnyíteni. Próbáltuk, és tényleg jól fogható, cipelhető vele a mini-PC. A fülek kellően erősek, nem kell attól félni, hogy esetleg eltörnek.

A készülék előlapja ízléses és ötletes. Az ötnegyedes meghajtót és a külső háromfeles egységet megnyomásra lenyíló ajtó rejti. Mindkét oldalon szellőzőnyílásokat helyezett el a gyártó; ezekre szükségünk is lehet, hiszen a 3 GHz-es, Prescott maggal megáldott Pentium 4 már nagy hőséget tud teremteni. A jobb oldali rostély mögött ventilátor is rejtőzik, amely behúzza kintről a friss levegőt – de erről picit később. A kis gép hátoldala is rendezett képet mutat, nincs semmi sallang, semmi csicsa. A tápegység szellőzőnyílásai lehetnének talán nagyobbak...

Feltárás

A DTK DEFT-865G borítóelemeinek eltávolítása után a hasonló rendszereknél megszokott látvány fogadja a szemlélőt. A CPU foglalata és az alatta található 865G északi híd központi helyet kaptak az alaplapon. Utóbbit aktív hűtéssel szerelték, amely nagyon halkan üzemel.

A már említett, a jobb oldali borítólemez mögé rejtett ventilátor feladata, hogy a kintről beszívott hűvös levegővel a merevlemezt, a processzort és az északi hidat, valamint az esetleges PCI, illetve AGP kártyákat hűtse. Apropó hűtés: a házat megbontva hiába kerestük a szokványosan a CPU foglalatára helyezett processzorhűtőt. Kis keresgélés után végül külön kis dobozban találtunk rá. A hűtő külsőre leginkább a dobozos Intel Pentium 4 processzorok mellé csomagolt bordákra hasonlít, ám magassága jóval alulmúlja azokét. A borda közepe gyárilag pasztásított, így csupán annyi vele a dolgunk, hogy ráhelyezzük a CPU-ra.



szokványos belső

Az ötnegyedes és háromfeles egységeket tartó keret meglehetősen egyszerű szerkezet. Az egész gyakorlatilag egyetlen alumínium lemezből lett kihajtogatva, így hiába is keressük a külön lecsavarozható, kicsúsztatható HDD keretet.

Szerelésünk befejeztével érdemes a szabadon lógó vezetékeket – amennyire hosszuk engedi – kötegelni, hogy azok ne lógjanak szabadon a gép belsejében. A helyzet nem vészes, de fő az elővigyázatosság.

Működés

A mini PC-t üzembe helyeztük, s az kellemes, sejtelmes kék fénnyel nyugtázta a bekapcsolást. A plexi X-en szépen folyt végig a kék LED fénye, s bár ízlés kérdése ez is (sokan unják már a kék LED-eket), nekünk tetszett a fényorgia. A korábban már többször emlegetett oldalsó ventilátor is világít, de ez nem (csak) kéken, hanem többféle színben – de szerencsére nem villog működés közben.

Ha már megemlítettük ezt a ventilátort, essen szó a hangjáról is. A nem igazán ideálisan kialakított rostélyon keresztül meglehetősen zajosan áramlik befelé a levegő. Teljesen biztosra akartunk menni, hogy tényleg a kis légkavaró okozza a zajt, így befogtuk a száját, s egyből csend lett. Ezen könnyű utólag segíteni: egyszerűen 5 voltra kell kötni a légcsavart. A BIOS nagyon puritán – se tuningra, se a ventilátor elhallgattatására nem ad lehetőséget.

Termék megnevezése	DTK mini-PC (DEFT-865G)
Alaplapi lapkakészlet	Intel 865G + ICH5
Támogatott processzorok	Intel Pentium 4, Celeron
Maximális busz-sebesség	800 MHz
Támogatott memória	DDR266 / DDR333 / DDR400
Memória maximális mérete	4 GB
Dual channel	igen
Méret	324 x 198 x 212 mm
Tápegység teljesítménye	220 watt
Bruttó kiskereskedelmi ár	kb. 54 000 Ft

Értékelés:

A tetszetős külső több ötletes megoldást is rejt, mint például a lenyíló ajtót az előlapon, az oldalsó ventilátort, amely ugyan kicsit hangos szavú, de remekül hűti a merevlemezt, és a CPU-t. A viszonylag alacsony ár némi kompromisszumra is kényszerít: a puritán BIOS gyakorlatilag nem tesz lehetővé se túlhajtást, se ventilátorvezérlést. Mindezek ellenére jó választás lehet azoknak, akik érdekes külsejű, kellemes árfekvésű mini-PC-t keresnek általános felhasználásra.

A DTK DEFT-865G mini PC-t a Komel Kft.-től kaptuk bemutatóra.

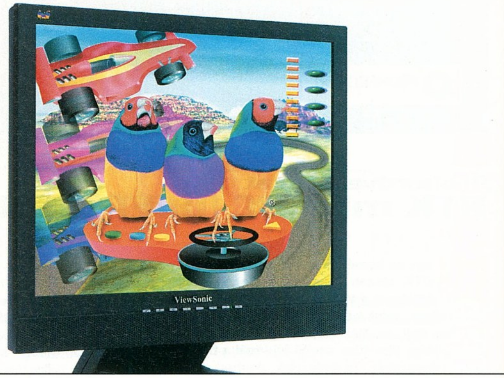
PROHARDVER! AZ ONLINE PC MAGAZIN

Prohardver! rovat

Viewsonic VG712b TFT-monitor

Semmi villongás

A Viewsonic VG712b ugyan jelölése alapján a grafikai alkalmazások felhasználóit megcélzó termékcsoport tagja, ám ezen az alkalmazási körön messze túlmutat 12 ms-os képfrissítési sebességével. Így is látszik annak az elkerülhetetlen forradalomnak az eljövetele, amely a TFT-panelek gyártásában már réges-rég esedékes. Az eddigi standard 50, majd 25 ms válaszidejű TFT-monitorokat hamarosan kiszorítják a 12 és 8 ms képfrissítésűek. A TFT-k ára az ódivatú CRT-khez képest ugyan még mindig magas, ám az elmúlt két évben radikális csökkenés tapasztalható; ez a tendencia természetesen folytatódik, s egyre jobb, gyorsabb és modernebb technológiákat alkalmazó termékeket vihetünk majd haza.



Külső mustra

A VG712b tipikus Viewsonic TFT, a gyártó le sem tagadhatná legújabb gyermekét. Ez az észrevétel azonban a hagyományosan ötletes megoldások mellett azt is jelzi, hogy még mindig maradt mit kritizálni. A VG712b örökölte az apró, szinte olvashatatlan feliratozású (piktogramozású) kezelőszerveket a VX, illetve VG sorozat régebbi modelljeitől. Ezek katonás rendben sorakoznak a panel alatt.

A korábbi VX-es modelleken ezek a gombok egyszerű érintéssel voltak működésre bírhatóak, a VG712b esetében már hagyományos nyomógombokról van szó. Működésük határozott kezelést igényel, de szerencsére nem kell túlzásba vinni az erőlködést. A stabil talp jól tapadó, drága íróasztalokat kímélő gumitappancsokon támasztja a megjelenítőt. Bosszantó, hogy még mindig nem forgatható rajta a monitor. A készülék hátoldala szinte egy az egyben megegyezik a VX-sorozat példányaival (pl. VX700 vagy VX900); a táp-, a DVI-, az analóg D-Sub-, valamint az audio-bemenetei külön kipattintható műanyaglap alatt rejtőznek. A panel dönthetősége megfelelő, s nem válik billegőssé egyik határhelyzetben sem.

OSD és képminőség

Ugyan van DVI-bemenet a monitoron, ám – mint az több gyártónak is sajnos rossz szokása – megfelelő kábelt hiába kerestünk a dobozban. Mivel egy TFT-monitor igazi képi minősége digitális jelfolyam esetén válik csak láthatóvá, kénytelenek voltunk erre a célra megfelelő vezetéket kölcsönözni immár őskövületnek számító K-19-esünktől. Ez azonban hiábavalónak bizonyult – a Viewsonic nem volt hajlandó együttműködni az AG Neovo monitor DVI-vezetékével. Maradtunk tehát a monitor mellé csomagolt, jó minőségű analógnál. A jelfolyam egyik végén a vizsgált Viewsonic VG712b, a másikon egy Gigabyte X800 Pro grafikus kártya lógott. Tesztjeinket a készülék natív felbontásában futtattuk; minden TFT-monitor ott képes magából kihozni a maximumot.

A Viewsonic VG712b OSD menüje követi a gyártótól megszokott menük egyikét, mégpedig azt a fajtát, amit mi jobban szeretünk. Első lépésben a fényerőt és a kontrasztot kellett felére csökkentenünk. A VG712b iszonyatos fényerővel bír, bőven van benne tartalék. Tesztprogramunk első fázisában a szürkék árnyalatait vettük nagyító alá. Ezek a világosabb tónusoknál enyhén kékes beütést mutattak. A gradiens minimális csíkozódást eredményezett, míg a teljes képernyős szürkék a kép felső részén leheletnyivel sötétebben rajzolódtak, mint a kép alsó felén. A zajmérés kellemes eredményt hozott: a Viewsonic képe tökéletesen nyugodt. A 12 ms-os képfrissítésnek köszönhetően szintetikus utánhúzást mérő tesztünkben és Quake 3 alatt is jelesen vizsgázott a VG712b. A fekete kép lehetne sötétebb, a fehér pedig foltos. A színcsatornánkénti gradiensek nem mutattak csíkozódást. A monitor színei kissé művik, de élénkek.

INFO

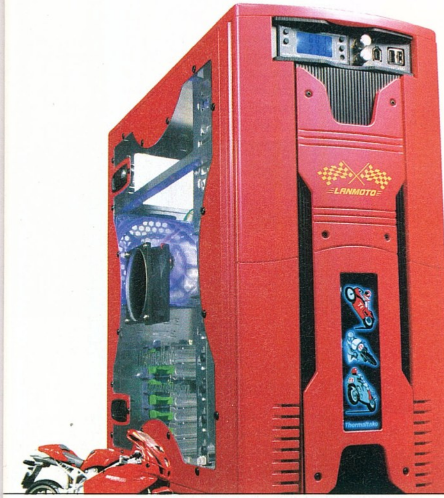
A Viewsonic VG712b TFT-monitort az RRC Hungary Kft.-tol kaptuk bemutatóra.

Értékelés:

Játékos lelkűek fellélegezhetnek: végre elérkezett az ő idejük, amikor nem kell kompromisszumot kötni a TFT-monitorok kis helyigénye, szemet kímélő működése, ám utánhúzásos képe között! A VG712b 12 ms-os képfrissítésével már valóban közel hozza a tökéletesen utánhúzásmentes játékélményt. Aki CRT-ről tér át TFT-re, még valószínűleg észlelni fogja a különbséget, ám aki 25 ms-os, vagy ennél lassabb TFT-ről tér át, ámulni fog. Hogy némi rosszat is írjunk róla, illik elmondani, hogy a képe nem tökéletes. Sajnos digitális üzemmódban nem tudtuk megvizsgálni a VG712b-t, de nem valószínű, hogy a problémák emiatt tárultak szemeink elé. A panel alsó felén hajszálnyival világosabb a kép és itt-ott foltok is látszódnak homogén fehér, vagy nagyon világos felületeken.

Gyártó/Típus	Viewsonic VG712b
Képátló	17 hüvelyk (432 mm)
Válaszidő	12 ms
Betekintési szög (h/v)	max. 160° / 160°
Natív felbontás	1280 x 1024
Kontrasztarány	500:1
Fényerő	300 cd/m2
Színárnyalatok száma	16,7 millió
Jelbemenetek	D-Sub, DVI
Beépített hangszóró	2 x 3 watt
Extrák	sRGB színtér-menedzsment
Bruttó kiskereskedelmi ár	kb. 120 000 Ft

PROHARDVER! AZ ONLINE PC MAGAZIN



Prohardver! rovat

Thermaltake Lanmoto VA1000RWA

LAN-party Thermaltake módra

Ezúttal egy Thermaltake házat veszünk nagyító alá, amivel a LAN-partik megszállottjainak szeretnénk kedvében járni, hiszen a VA1000RWA jelzésű ház elsősorban nekik ajánlható. A torony a Thermaltake LANMOTO termékvonal tagja, de számos plusz kiegészítővel is szolgál. Kezdődjék tehát a parti!

Külső tulajdonságok

Lerántva a házról a leplet, rögtön szemet szúrt a fényezés, amely igen jó minőségű ebben a kategóriában. Az előlapon jól láthatóan ott feszít a három motor. A triót egy kapcsoló vezérli, amit három fokozatban tudunk állítani, de sajnos csak a ház belsejében lehet hozzáférni. Az első fokozatban simán világít, a középső a kikapcsolt állapot, a harmadik pedig a villogó (ez roppant idegesítő).

Helyett kapott felül még egy előlapi panel (Hardcano), kék LCD-kijelzővel, két ventilátorszabályzóval, és két USB 2.0, illetve egy Firewire kivezetéssel. Tudása bőven elég a házban lévő ventilátorok vezérléséhez. A fordulatszámok mellett le tudjuk ellenőrizni a belső hőmérsékletet (szintén két helyen), és az adatokat °C és °F egységben is ki tudjuk íratni. A kijelző három másodpercenként frissíti az értékeket, és azonnal pirosra vált, ha a megadott érték felé kúszik a hőfok – ez dicséretes tulajdonság.

Az előlapi ajtót kinyitva betekintést nyerhetünk a meghajtókhoz, a power és reset gombhoz, valamint a LED-ekhez, amelyek bekapcsolt állapotban kék színben pompáznak. Sajnos ez a rész és az ajtó már hihetetlen kommersz műanyagból van, amely igencsak lerontja az összhatást, főleg hogy a színek inkább a rózsaszín felé hajlanak. A műanyag panel mögött tudjuk csavarok nélkül rögzíteni a meghajtókat, és itt kapott helyet az egyik 12 cm-es ventilátor tisztítható porszűrővel. Ekkora ventilátornak van hely a hátoldalon is.

Az egyik leglátványosabb dolog a ház külsején a dizájnos, X alakú plexiablak. Az oldallap könnyedén levehető két nagyobb méretű gombcsavar és két műanyag pánt oldásával, és hogy alkatrészeink biztonsága nagyobb legyen, az előlaphoz hasonlóan itt is igénybe vehetjük a kulcsos megoldást.

Belső tulajdonságok

A ház belseje szintén alumínium; a belső tér elég nagy, így egy nagyobb méretű ATX lap is kényelmesen elfér benne. Szerelésnél nem kell aggódnunk amiatt, hogy szétvagdosnánk a kezünket, mert a jobb videokártyákhoz hasonlóan az élsimítás itt is a maximumon van. A két darab, kívülről is elérhető 3,5 collos meghajtónkat könnyedén beszerelhetjük a házba, mert ezek tárolóhelyei kivehetők a házból. Ugyanez az eljárás érvényes winchestereink rögzítésénél is. A rögzítési pontoknál elhelyezett gumialátétek segítenek elnyelni a meghajtók által kibocsátott rezgéseket, ezáltal csökkentve azok zaját. Ha ki akarunk cserélni egy alkatrészt, ezt gombcsavarok könnyítik meg, és a kezünkön kívül semmilyen segédeszközt nem kell alkalmaznunk.

A ház hűtése igényes: alapból három ventilátort kapunk hozzá, melyek közül kettő 12 cm-es, egy pedig 9 cm-es. Az első panelen találjuk az egyik 12 cm-es példányt, amely a keményen güriző winchestereink hűtésére szolgál. Ez kintről befelé szívja a levegőt. A hátsó venti ugyanilyen méretekkel bír, plusz tulajdonsága, hogy kéken világít. A harmadik ventilátor a ház oldallapján helyezkedik el, és a processzor felől szívja ki a felgyülemlett meleg levegőt. A légterelők fordulatszáma alacsony (a 12 cm-eseké 2000 rpm, a 9 cm-esé 1800 rpm), így minimális zajt (21 dBA) okoznak.

Prohardver! team

Lehetséges színek	piros/fekete/kék/ezüst
Tömeg	5 kg
Anyag	Váz - 0,8 mm vastagságú alumínium Ajtó - műanyag
Meghajtók	Külső - 4 x 5,25", 2 x 3,5" Belső - 5 x 3,5"
Alaplap-formátumok	Micro-ATX, Standard ATX, Extended ATX (Dual CPU)

Értékelés:

A házról szubjektíven azt tudjuk mondani, hogy nekünk nem tetszik ez a fajta design (bár az átlátszó oldallap és a fényezés igen jó), de ezt mindenki maga döntse el. Objektíven értékelhető viszont, hogy alumíniumból készül, ezáltal könnyű és kiváló hőtani tulajdonságokkal rendelkezik, azaz jól hűthető, nagy a belső tere, és könnyen szerelhető. A megcélzott vásárlóközönség elvárásainak megfelel, ám ennek meg is kérik az árát: a ház bruttó kiskereskedelmi ára (táp és extrák nélkül) 41 ezer forint környékén mozog.

INFO

A témával kapsolatos további információk a Prohardver! weboldalán (www.prohardver.hu) érhetők el.

A Thermaltake LANMOTO VA1000RWA házat az InterBoard a Cédrus Kft. és a Coomp-Ker forgalmazza.

Gametrak

Harcosok klubja

A billentyűzet + egér kombón nevelkedett PC-s FPS-harcosok szemében a különböző játékvezérlők legfeljebb csak az afféle „úri huncutság" kategóriába tartozhatnak, hiszen számukra egyetlen fontos szempont, hogy kedvenc játékukban minél hatékonyabban apríthassák az ellenséget. Az pedig már réges-rég egyértelművé vált, hogy erre az említett billentyűzet+egér kombináció a legalkalmasabb. A konzoloknál azonban nincs sem billentyűzet, sem egér, ott a dedikált játékvezérlő az alapvető beviteli eszköz. Nyilván ez is komoly szerepet játszik abban, hogy az újszerű játékvezérlő megoldások is a konzolok világában látnak először napvilágot...

■ Egyszemélyes edzőterem

A szerkesztőségben a Gametrak nevű fejlesztést volt alkalmunk kipróbálni, aminek egyelőre csak PS2-es változata kapható, de a hírek szerint PC-s verzió is lesz belőle jövőre. Olyan játékvezérlővel találkozhattunk már, amelyet nem egyszerű gombnyomásokkal kell működtetni, hanem az eszköz a játékos mozdulatai alapján küldi a vezérlőjeleket a játékprogram felé. A Gametrak fejlesztői is ezen az ösvényen indultak el, de az EyeToy kamerás megoldásával szemben mechanikai érzékelőrendszert alkalmaznak.

A Gametrak központi egységét a földre kell helyezni. Ehhez csatlakozik egy lábkapcsoló, amire az adott szituációban rá kell lépnie a játékosnak, így lehet a különböző beállításokat elvégezni, illetve játék közben is van szerepe időnként. A rendszer érdekesebb része a kezek mozgásának érzékelése. Ehhez két kesztyűt kell felvenni, amelyek egy-egy „madzag" segítségével kapcsolódnak a kontrollerhez. A szerkezetben szervomotorok gondoskodnak arról, hogy a kesztyűkhöz vezető drótok mindig feszesek legyenek. A rendszer ezáltal rendelkezik távolsági információval a két kéz helyzetéről a háromdimenziós térben (mennyi drót lett kihúzva). Másrészt kap irány-információt is, mivel a vezetékek egy-egy gömbcsuklón vannak átvezetve, így joystickhoz hasonlóan funkcionálnak. A gyártó szerint a technológia nagy előnye, hogy nem igényel processzorteljesítményt a konzoltól, mert maga a szerkezet számítja ki a mini joyok állásszögéből és a kihúzott kábel hosszából, hogy hol van a játékos keze a térben. A gyakorlatban a beöltözés után úgy fest az ember a kesztyűkkel és a finoman feszülő kábelekkel, mint egy alulról mozgatott marionett bábu.

A Gametrakhez egyelőre csak egy játékot fejlesztettek, ez a Dark Wind névre hallgató, belső nézetes verekedős program. A tervek szerint jövőre érkezik golf és tenisz szimuláció is. Játék előtt a Gametraket kalibrálni kell, ehhez a gép elé kell állni, és fejünkre kell rakni a kezeinket. Erre érdemes odafigyelni, mert alapvetően meghatározza a későbbi sikereket, a vezérlő ugyanis meglehetősen pontosan érzékel.

A próba hangulatához nálunk speciális faktor is társult, ami gyakorlatilag a Guru szerkesztőinek „kiváltsága" volt, hiszen Sasa, Hancu és Grath végig segítő és hozzáértő kommentekkel szolgált. Például amikor Chrisnek nem sikerült elsőre a kalibrálás: „Chris, a gép nem hiszi el, hogy ilyen magas vagy..." Nekem meg az első játékbeli sikerélmény után (egy méretes ütközőkkel ellátott amazon kinyuvasztása) a szememre vetették, hogy: „Könnyű egy nőt megverni..."

■ Jujj! Nagyon megütöttem?

A TV és a vezérlő elhelyezését érdemes kikísérletezni egyéni ízlés szerint, mivel később a kezeink belóghatnak a képbe játék közben, és ez elég zavaró tud lenni a szorult szituációkban.

Mint említettem, a Gametrakhez mellékelt Dark Wind vérbeli verekedős játék. Támadáskor a gép érzékeli, hogy jobbal vagy ballal ütünk, különbséget tesz egyenesek és felütések között is. Ezeket érdemes is váltogatni, akárcsak a bokszolók a való életben. Védekezéskor a képernyő négy sarkában megjelenő tenyérszimbólumoknak megfelelő pozícióba kell helyezni a kezeinket. Ha jó helyre kerültek, azt az adott szimbólum zöldre váltása jelzi. Itt kap nagy jelentőséget a pontos kalibrálás és a TV elhelyezése.

A rövid próba alatt élvezetes volt a játék, a hosszabb távú élvezeti értékről ez alapján nem tudunk nyilatkozni, de a Gametrak jó eséllyel lehet az első számú mókafaktor egy házibulin. Ha kisebb súlyokat veszünk a kezünkbe, karedzésnek és izomláz-generátornak sem utolsó...

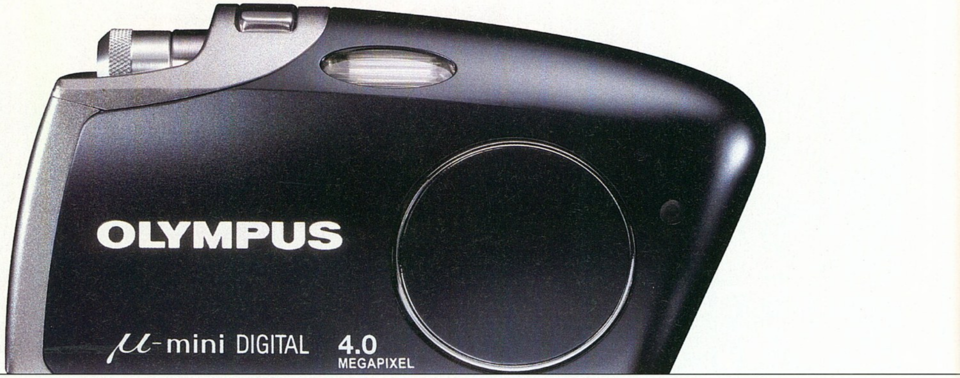
A tervek szerint a Gametrak 20 ezer Ft körüli áron kerül a boltokba.

■ Ellenfelünk mellizmaival akarja megzavarni koncentrációnkat! Ne engedjük!

Joc

ni **Ég a zsír! Ég a zsír!..Ez tényleg működik! Nem csinálok több filmet! Köszönöm Gametrak!** — **Norbi**

HÁROM A MAGYAR IGAZSÁG!
MINŐSÉGI JÁTÉKOK KEDVEZŐ ÁRON!
PC CD ROM
EZT VEDD MEG!
STRATÉGIA
EVM
MAGYAR NYELVŰ ÚTMUTATÓVAL!
1999,-
HAEGEMONIA
AZ UNIVERZUM LÉGIÓI
1999,-
PLATOON
1999,-
HAEGEMONIA
A SOLON HAGYATÉK
AZ EVM SOROZAT TELJES VÁLASZTÉKÁT
MEGTALÁLOD HONLAPUNKON:
WWW.EVM.HU



Képességfejlesztés 6. rész

Tippek, trükkök digitális fényképezéshez

Legutóbb belevágtunk a fényképezőgépek egyik legfontosabb alkatrésze – az objektív – tulajdonságainak megismerésébe. Az ezzel kapcsolatos tudnivalóknak meglehetősen szerteágazó irodalma van, emiatt sorozatunkban is több részt szentelünk neki.

Legutóbb áttekintettük az objektívek legfontosabb típusait, csupán a speciális felhasználási célokra készült példányok maradtak ki. Ezek közül az egyik legismertebb objektívtípus a makró. Minden lencse egyik legfontosabb jellemzője, hogy mi az a legkisebb távolság, ahol a fotótémát még élesre lehet állítani. Ez a távolság és az objektív látószöge meghatározza azt, hogy mi a legkisebb terület, amit úgy tudunk lefotózni vele, hogy az teljes egészében kitöltse a képmezőt. A fenti tétel az általános célokra készült lencsékre igaz, de a makróobjektívek esetében a gyártók egy trükköt vetnek be, hogy minél apróbb motívumokat örökíthessünk meg. (Ilyen speciális lencséket természetesen csak cserélhető objektíves gépekhez gyártanak.)

Minden objektívre igaz, hogy ha túl közelről akarunk valamit lefényképezni vele, a fotótéma kívül eshet annak munkatartományán, ezért nem lehet élesre állítani. A makróobjektívek abban térnek el az általános lencséktől, hogy sokkal kisebb területet lehet velük lefényképezni úgy, hogy az teljesen kitöltse a képmezőt. Normál, általános célokra készült zoommal általában 15x20 cm-es területről készíthetünk képet, míg jó makróobjektívvel akár 4x6 cm-es (vagy még kisebb) felületet is megörökíthetünk.
A makróobjektíveket úgy optimalizálják, hogy közeli témák fotózásakor nyújtsák a legjobb teljesítményt. Ezek a szerkezetek általában úgy működnek, hogy az első lencsetagok egy kihuzat segítségével egészen eltávolodnak a fényképezőgép vázától, amikor közeli objektumokat kell megörökíteni, s ilyenkor ez a lencsecsoport egyfajta nagyítóként funkcionál. A makrózás különösen szép terület a fotográfián belül, akinek van rá lehetősége, mindenképp érdemes belekóstolni. (Az első lépés az állvány beszerzése...)

A makróobjektívek nem olcsók, így kezdetnek pénztárcakímélőbb megoldással érdemes próbálkozni. Ennek két módja lehetséges. Az egyik az előtétlencse, a másik a közgyűrű alkalmazása. Az előtétlencse előnye, hogy viszonylag olcsó: valójában egy speciális nagyítólencse, amit normál objektívekre lehet felcsavarni, természetesen csak akkor, ha olyan lencsével rendelkezünk, ami erre lehetőséget ad. A kompakt gépek jelentős része sajnos nem alkalmas erre, mivel nincs menet az objektíveken. (Ennek oka – a marketingpolitika mellett – az adott objektív eleve viszonylag gyenge minőségében keresendő, amit a nagyítólencse csak tovább rontana.) Az előtétlencse nyilvánvaló hátránya, hogy ront a képminőségen. A másik hátránya a speciális makróobjektívekkel szemben az, hogy nem lehet vele akkora nagyítást elérni, mint a dedikált makrókkal. Ha előtétlencse vásárlására adjuk a fejünket – a makrózásba belekóstolni ideális megoldás –, olyat válasszunk, ami lehetőség szerint nem egyetlen lencséből áll, hanem kettőből – ezek jobb képminőséget adnak.

Az előtétlencsék mellett a másik alternatíva a közgyűrűk alkalmazása. Ezeket csak cserélhető objektíves kameráknál lehet használni. A közgyűrű, mint a neve is mutatja, a fényképezőgépváz és az objektív közé kerül. Így az objektív távolabbra kerül a váztól, ennek eredményeként közelebbre lehet vele fókuszálni, tehát kisebb területről lehet felvételt készíteni. A közgyűrűk alkalmazása – az előtétlencsékhez hasonlóan – olcsóbb megoldás a makróobjektíveknél, viszont szintén ront a képminőségen. Csak olyan lencséhez érdemes használni, ami eleve jó minőségű (lehetőleg nem zoom).

A közelfotózás felsorolt lehetőségei közül a kompakt gépeknél egyedül az előtétlencsék alkalmazhatók, de csak azoknál a gépeknél, ahol erre gyárilag felkészítették az objektívet. Sok kompakt gép objektívjét manapság úgy tervezik, hogy a makró tartományban is lehessen vele fényképezni, de ehhez általában súlyos kompromisszumokat kell kötni – ezeknél a megoldásoknál legtöbbször komoly torzítások jelentkezhetnek. A torzítások legjellegzetesebbje az ún. hordótorzítás, amikor az eredetileg párhuzamos vonalak a kép széleinek közepénél kifelé domborodnak.

Fényképezőgépünk objektívjének képességeit sok esetben bővíthetjük különböző opcionális tartozékokkal.

Kompakt gépeknél az előtétlencsék mellett esetenként találkozhatunk nagy látószögű, illetve telekonverterekkel is. Ezeket az előtétlencsékhez hasonlóan (esetleg egy adapter segítségével) az objektívre lehet felcsavarni. A nagy látószögű adapter csökkenti az objektív gyújtótávolságát, tehát növekszik alencse látószöge. Erre sokszor szük-

■ Fogtam egy tengeralattjárót

■ **Akkor ezt a kupacot kérném becsomagolni**

ség lehet, mivel a digitális gépeknek általában az egyik gyenge pontja a nagy látószögű felvételek készítése. A hiányosság oka az érzékelő kis méretében keresendő, ahhoz ugyanis sokkal nehezebb olyan optikai rendszert készíteni – megfizethető áron – ami a kis gyújtótávolság ellenére elfogadható képminőséget ad.

A telekonverter a fenti példával éppen ellentétes hatású, vagyis megnöveli az objektív gyújtótávolságát. A cserélhető objektíves vázakhoz is léteznek telekonverterek, ezeket a váz és az objektív közé kell elhelyezni. E kétfajta kiegészítővel megnövelhetjük fényképezőgépünk objektívjének átfogását, vagyis nagyobb rugalmasságot kapunk. Hátrányuk, hogy általában nem olcsók és – mint minden, amit az objektív elé teszünk – rontanak a képminőségen.
Akad még két ismert, speciális objektívtípus, ám ezeket digitális gépek közül igazán csak azokhoz érdemes használni, amelyek teljes filmkocka méretű (24x36 mm-es) érzékelővel rendelkeznek. Ám az ilyen masinák meglehetősen drágák, és leginkább profi fotósok használják őket. Az egyik különlegesség a halszemobjektív: extrém nagy látószöggel dolgozik, ami akár 180 fok is lehet, így speciális képi hatások érhetők el vele. A másik említésre méltó objektív a tilt-shift: hasonló lehetőségeket biztosít, mint a műszaki fényképezőgépek. A lencse eltolható illetve bizonyos mértékben elforgatható a vázhoz képest, így ki lehet küszöbölni a különböző perspektivikus torzításokat. Elsősorban épületek fényképezésénél, illetve tárgyfotózásnál alkalmazzák.

Mint említettük, a digitális gépeknél megjelenésük óta gondot okozott a nagy látószögű felvételek készítése. Míg a hagyományos kisfilmes gépekhez már jó ideje megjelentek a nagy látószögű, illetve halszemobjektívek, a cserélhető objektíves digitális masinákhoz a közelmúltig nemigen lehetett ilyen jellegű „üvegeket" kapni. Ez alól természetesen kivételt jelentenek a már említett 24x36 mm-es érzékelővel rendelkező profi gépek – bár azok sincsenek túl régóta a piacon. A probléma abból adódik, hogy a digitális érzékelők általában kisebbek, mint a filmkocka: 24x36 mm helyett jellemzően 15x23 mm körüliek. A méretkülönbség miatt a filmkockához képest úgymond lemaradnak a kép szélei azonos lencse használata esetén, emiatt kisebb lesz a látószög. Például egy 20 mm-es objektív csak nagyjából 30 mm-esnek megfelelő képet tud alkotni digitális vázra helyezve. A megoldást az új, kifejezetten digitális vázakhoz tervezett objektívek jelentik, ezek között már találunk megfelelően nagy látószögűeket is. Azonban ezeknél a modelleknél is kompromisszumot kell kötni, mivel a kifejezetten digitális gépekhez készült lencsék nem használhatók régi filmes vázakon – hiába hasonló a foglalat, fel sem lehet őket rakni, sőt, a régebbi digitális vázakra sem mennek fel. A kompromisszum igazából nem túl súlyos, hiszen aki belekóstolt a digitális technikába, valószínűleg nem akar majd utána filmes gépet használni (néhány megszállottól eltekintve).

■ **A nőkre is gondoltak**

Végezetül essen néhány szó a szűrőkről. A filmes időszakban a különböző szűrők használata nagyobb jelentőséggel bírt, hiszen a felvételek utólagos módosítására sokkal kevesebb lehetőség volt, mint a digitális megoldásoknál. A különböző színmódosító szűrők gyakorlatilag elvesztették jelentőségüket, mivel ezt utólag a legegyszerűbb képfeldolgozó szoftverrel is megtehetjük. Az UV-szűrő használata viszont nem felesleges: egyrészt védi az objektív frontlencséjét a szennyeződéstől, másrészt csökkenti a gépbe jutó UV-sugárzás mennyiségét. A mai objektívek egyébként alapból rendelkeznek UV-szűréssel, de nem árt, ha van előttük még egy szűrő. Arra azonban mindenképp érdemes figyelni, hogy jó minőségű üveget tegyünk csak az optika elé, különben többet árt, mint használ.

Említést érdemel még a polárszűrő, ami az érdekesebb játékszerek közé tartozik. Például természetfotózásnál szépen lesötétíthetjük vele az égboltot. Ma már gyakorlatilag csak körkörösen polarizált szűrőket lehet kapni, s mindenképp ilyenre is van szükség, különben zavarná a gép autófókusz rendszerét. A polárszűrő használható a különböző, nem fémes csillogó felületek csillogásának csökkentéséhez is (pl. ha üveg mögött fényképezünk valamit). Ehhez a két, egymáson elforgatható szűrőtárcsa állásszögével kell kísérletezni. Az eredmény azonnal ellenőrizhető a keresőben. Érdemes tudni, hogy ez a szűrő jelentős mértékben csökkenti a gépbe jutó fény mennyiségét, tehát csak jó fényviszonyok vagy állvány alkalmazása mellett javasolt a használata.

Joc

■ **A Carl Zeiss név igen jól cseng**

Szoftver hírek

Érdekességek a "komoly" programok világából

CovySoft
Újabb ingyenes wi-fi hotspot Budapesten

A CovySoft megindította első hotspotját, amely Budapesten a Subway gyorsétterem első magyarországi szendvicsbárjában érhető el. A hotspotot hamarosan újabbak követik, mivel a két cég együttműködési megállapodást kötött arról, hogy a többi, Magyarországon megnyitni tervezett étteremben is a CovySoft biztosíthatja a nyilvános és ingyenes hozzáféréseket. Az internet-szolgáltató az idén még több ingyenes hotspot átadását tervezi, és nem csak Budapesten, de vidéki nagyvárosokban is.
www.covysoft.hu

Amerika szimatol Budapesten is

A jelenleg 13 amerikai városban működő CHIP (Computer Hacking and Intellectual Property unit – Hackerellenes és szellemi tulajdont védelmező egység) mellett további öt városban hoznak létre szerzői jogsértések ellen fellépő csoportokat. Magyarországon az ASVA (Audiovizuális Művek Szerzői Jogait Védő Közhasznú Alapítvány) feladata, hogy a törvényi előírások mellett védje az audiovizuális termékek (filmek) szerzői jogait és harcoljon a DVD-k, video-CD-k, egyéb adathordozók, valamint játékok hamisítása, illegális internetes letöltése és terjesztése ellen, továbbá szakértőként együttműködik a rendőrséggel az ilyen esetek felderítésében.
www.asva.hu

Már nem a Kazaa a legnépszerűbb zeneletöltő szoftver

A fájlcserélő hálózatokat figyelemmel kísérő kaliforniai BayTSP szerint a Kazaa riválisának számító eDonkey az elmúlt hónapban átvette a vezetést a népszerűségi listán. Ennek oka elsősorban az, hogy a fejlesztők nem tartottak lépést a technológiai fejlődéssel. Mark Ishikawa, a BayTSP igazgatója szerint csak idő kérdése volt ennek bekövetkezte. Az eDonkey sokkal jobb protokollal rendelkezik, ami a nagyméretű állományok kezelését illeti. Korábbi mérések szerint a másik, videomegosztás-barát technológiát alkalmazó BitTorrent is beérte a Kazaát; igaz, csak az átvitt adatok mennyiségét, nem a felhasználószámot tekintve. Szeptemberben átlagosan 2,48 millió internetező vette igénybe a Kazaa szolgálatait naponta, míg az eDonkey esetében ez a szám 2,54 millió volt.
www.baytsp.com/whatsnew.html

Everest mindenkinek

A felhasználók visszajelzései alapján továbbfejlesztett program számos új hardvert támogat, köztük a még hivatalosan be sem jelentett nVidia Nforce 4 chipsetet is. A program segítségével továbbra is nyomon követhetők a Windows frissítései (a program SP2 kompatibilis), a memóriakésleltetést mérő benchmark modul pedig újdonságnak számít.
www.lavalys.hu

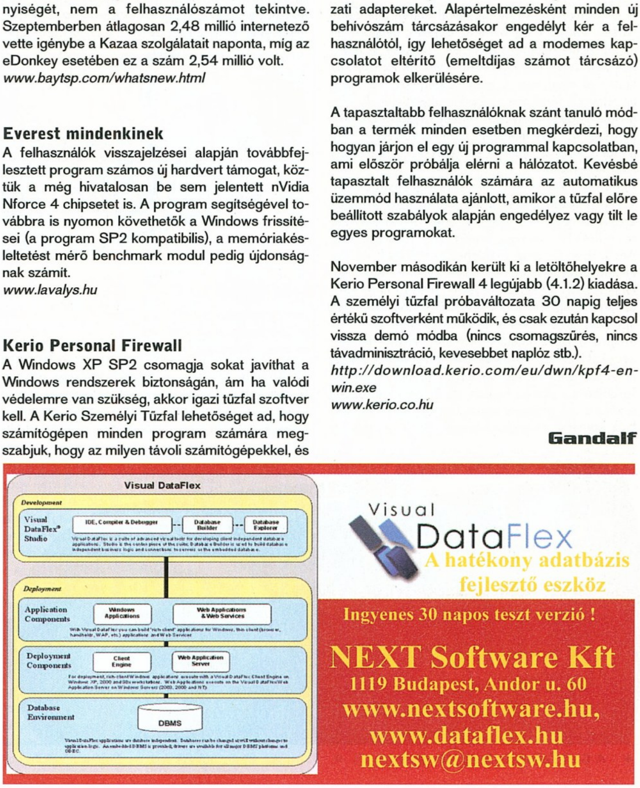
Kerio Personal Firewall

A Windows XP SP2 csomagja sokat javíthat a Windows rendszerek biztonságán, ám ha valódi védelemre van szükség, akkor igazi tűzfal szoftver kell. A Kerio Személyi Tűzfal lehetőséget ad, hogy számítógépen minden program számára megszabjuk, hogy az milyen távoli számítógépekkel, és milyen formában kommunikálhat. A tűzfal bármilyen hálózati kapcsolatot képes kezelni, és megkülönbözteti a megbízható és nem megbízható hálózati adaptereket. Alapértelmezésként minden új behívószám tárcsázásakor engedélyt kér a felhasználótól, így lehetőséget ad a modemes kapcsolatot eltérítő (emeltdíjas számot tárcsázó) programok elkerülésére.

A tapasztaltabb felhasználóknak szánt tanuló módban a termék minden esetben megkérdezi, hogy hogyan járjon el egy új programmal kapcsolatban, ami először próbálja elérni a hálózatot. Kevésbé tapasztalt felhasználók számára az automatikus üzemmód használata ajánlott, amikor a tűzfal előre beállított szabályok alapján engedélyez vagy tilt le egyes programokat.

November másodikán került ki a letöltőhelyekre a Kerio Personal Firewall 4 legújabb (4.1.2) kiadása. A személyi tűzfal próbaváltozata 30 napig teljes értékű szoftverként működik, és csak ezután kapcsol vissza demó módba (nincs csomagszűrés, nincs távadminisztráció, kevesebbet naplóz stb.).
http://download.kerio.com/eu/dwn/kpf4-en-win.exe
www.kerio.co.hu

Gandalf



Vadiúj háttérképek, MMS-ek / PCBG xxxxx -----06 90 629 000

Színes háttérképeket a következő telefonokra tudsz letölteni: Alcatel OT535, Motorola C350, E365, T720i, V300, V500, V525, Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650,8910i, Nokia N-Gage, Panasonic GD87, SAGEM myX-5m, myX-6, Samsung E700, E710, P400, S100, S300, Sharp GX-10, GX-10i, GX-15,GX-20,GX30, Siemens A60, C60, C62, M55, MC60, S55, SL55, ST55, SonyEricsson P800, P900, T230, ST310, T610, T630, T68i, Z600. A letöltéshez küldd a PCBG szót és a választott kép kódját szóközzel elválasztva a 06 90 629 000-es számra! (pl. PCBG 10026) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a képet. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Az SMS ára 799 Ft + ÁFA.Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

Polifónikus csengések / PCPOLI xxxx----1785

Top

Groove Cov.- 7 Years and 50 D.	1676
O-zone - Dragostea Din Tei	1876
50 Cent - In Da Club	1175
Usher - Yeah	1632
50 Cent - PIMP	1326
Nox - Százszor ölelj meg	1395
Club 54 - Mégegyszer	1826
Náksi vs. B. - Sunshine 2003	1214
V-Tech - Homokba írt szer.	1598
Erős vs. S. - Valami véget ért	1487
Hooligans - Királylány	1330
Tankcsapda - Be vagyok rúgv	1637

Magyar

Bery és Váczi Esz. - Egyedül	1434
Zanzibár - Érintés	1384
Tankcsapda - Adjon az ég	1381
Groovehouse - Vándor	1438
Jamie Winchester and Hrutka	
Róbert - One Way to Heaven	1377
TNT - Egyetlen szó	1440
Back II Black - Akár péntek	1340
Ákos - Ölelj meg	1321
Splash - Talán	1294
Betty Love - Itt vagyok veled	1344
Emilio - Ne nézz vissza rám	1450
Fiesta - Aki elmegy, u. hazatér	1351
Groovehouse - Ha újra látom	1376
Baby Gabi és Lala - Darabokra	
szakítod a szívem	1671
Nox - Ébredj fel	1631
Zámbó J - Csak egy vallomás	1617
R-port - Ne felj, te kis bolond	1819
Roy Ádám - Az otthon itt van	1771

Supernem - Nincs mese	1828
Puzzle - Naptánc	1827
Ákos - Utolsó hangos dal	1823
R-GO - Ballag a katona	1614
Republic - Szállj el kismadár	1504
Hungária - Csókkirály	1499
V-Motorock - Tûzvarázsló	1507
Náksi vs Br. - Csak 1 nap van	1293
Padödö - Fáj a fejem	1612
Hungária - Istambul	1605
Desperado - Ég veled	1449
Zsédenyi - Mennem kell tovább	1238
Tankcsapda - Szextárgy	1234
Zanzibár - Érintés	1384
Tankcsapda - Adjon az ég	1381
Groovehouse - Vándor	1438
Jamie Winchester and Hrutka	
Róbert - One Way to Heaven	1377
TNT - Egyetlen szó	1440
Back II Black - Akár péntek	1340
Ákos - Ölelj meg	1321
Splash - Talán	1294
Betty Love - Itt vagyok veled	1344
Emilio - Ne nézz vissza rám	1450
Fiesta - Aki elmegy, ugye haz.	1351
Groovehouse - Ha újra látom	1376

Újdonságok

Sexaction - Doom-Doom	1913
United - Hófehér jaguár	1927
Unique - Képzeld el	1928
United - Keserû méz	1926
Sziámi - A zene egyen meg	1914
In Flames - Touch Of Red	1911
Anthrax Enemy - Bring the Noise	1904

Electric S. - Shock The Beat	1908
Európa Kiadó - Európa kiadó	1909
Tito And Tar. - Dark Night	1916
Reamonn - Supergirl	1912
Funlovin Criminals - Loco	1910
Third World - Reggae Ambas.	1915
Busted - Thunderbirds Are Go	1931

Tv/film

Matrix 2 (Fluke-Zion)	1537
Hupikék törpikék	1473
Király Linda - Szerelem utolsó	1608
A karib tenger kalózai	1535
Megasztár - Csillagdal	1601
Ennio Mor. - A jó, a rossz...	1199
Flashdance	1151
Flintstones	1152
Knight Rider	1157
Charlies Angels	1147
A kockásfülû nyúl	1470
Rocky M. - Volt egyszer egy...	1311
Macskajaj	1299
A rózsaszín párduc	1163

Rock

Shovelhead - Dal 6	1773
Rock Power - Mungo Jerry	1769
Rainbow - Long Live Rock	1762
Slade - Far Far Away	1774
Evanescene - Going Under	1455
Rock Power - The Comets	1770
Tankcsapda - Vigyetek haza	1792
Tankcsapda - Üdvözöl a pokol	1791
Limp Bizkit - Eat You Alive	1353
The Doors - Light My Fire	1797

Többszólamú csengőhangot a következő telefonokra tudsz letölteni: Alcatel OT535, Motorola C350, E365, T720i, V300, V500, V525, Nokia 3100, 3200, 3300, 3510, 3510i, 3650, 3650, 5100,6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i, Nokia N-Gage, Panasonic GD67, GD87, SAGEM myX-3, myX-5m, myX-6, Samsung A800, C100, E700, E710, P400, S100, S300, V200, Sharp GX-10, GX-10i, GX-15, GX-20,GX30, Siemens A55, A60, C55, C60, C62, M55, MC60, S55, SL55, ST55, SonyEricsson P800, P900, T230, T300, T310, T600, T610, T630, Z600. Csengőhang letöltéséhez küldd az PCPOLI szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a 1785-ös számra! (pl. PCPOLI 1138) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a csengőhangot. Az SMS ára 400 Ft + ÁFA. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

Audio csengések / PCX xxxx-06 90 629 000

Emberi hangok

Böfögés	3039
Sírás	3040
Erotikus aaah (nõi)	3041
Fogmosás	3042
Szalacsi	3038
You have a new message (nõi gépi)	3037
Tarzan	3100
Sleep (nõi gépi)	3034
Stand by (nõi gépi)	3035
Wake up (nõi gépi)	3036
Füttyentés	3043
Tüsszentés	3044
Polgár Jenő	3054
Ordítás (férfi)	3052
Ready (nõi gépi)	3032
Nevetés3 (férfi)	3051
Sikítás	3055
Nevetés (nõi)	3049
Horkolás	3045
Baba sírás	3047
Nevetés (férfi)	3048
Nevetés2 (férfi)	3050
Shut down (nõi gépi)	3033
Have a nice day (férfi gépi)	3015
Meeting (férfi gépi)	3017
Power off (férfi gépi)	3019
Power on (férfi gépi)	3020
Good morning (férfi gépi)	3014
Good bye (férfi gépi)	3013
Hello baby (férfi gépi)	3016
Shut down (férfi gépi)	3022
Good bye (nõi gépi)	3027
Have a nice day (nõi gépi)	3029
Stand by (férfi gépi)	3024

You have a new message (férfi gépi)	3026
Sleep (férfi gépi)	3023
Wake up (férfi gépi)	3025

Jármüvek

BBMW M3	3111
BMW M5	3112
Kamion start	3108
Riasztó	3088
Porsche Boxster	3118
Honda S2000	3115
Bugatti	3114
Forma1	3089
Opel Speedster	3116
Porsche 917	3117
Duda	3081
Hajókürt2	3080
Hajókürt	3079
Bicikliduda	3078
Duda6	3086
Duda2	3082
Duda3	3083
Robogó2	3091
Mozdony síp	3092
Forma1	3101
Robogó	3090

állathangok

Ló	3007
Kutya	3006
Kecske	3005
Madár2	3009
Tehén	3010
Kakas	3003
Macska	3004
Madár	3008
Tehenek	3002

AUDIÓ CSENGŐHANGOT a következő telefonokra tudsz letölteni: Sony Ericsson K700, P800, P900, S700, T23 T300, T310, T610, T630, Z500, Z600, Z1010 Nokia 3200, 3300, 3650, 3660, 5140, 6230, 6600, 6620, 6810, 68 7200, 7600, 7610, 7650, 7700, N-Gage, Motorola V300, V525, V600, MPX200 Samsung A800, C100, D410, E70 E710, P400, S100, S300, S300M, T100, V200, X100, X450, X600 Siemens C60, C62, MC60, S55, SL55, S Csengőhang letöltéséhez küldd az PCX szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a 06 90 629 000-számra! (pl. PCX 3009) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a csengőhang Az SMS ára 799 Ft + ÁFA. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-50

Java játékok

JATEKPC xxxxx---
06 90 629 000

Tölts le egy JAVA ! Ha például az Cápamese játékot szeretnéd letölteni, küldd el SMS-ben a JATEKPC 10014 üzenetet a 06-90-629-000 számra. (Az SMS ára 799 Ft + ÁFA) Ne felejts el szóközt rakni a JATEKPC és a játék száma közé! Kiküldünk egy válaszüzenetet, amelyben a letöltés menüpontot választva a játékot letöltheted a mobilodra. A szolgáltatás mindhárom mobilhálóztról elérhető. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Információs vonal: Digitania Rt. 06-1-328-5063 (normál díjas hívás).

Pingvin a csúcson

Segits Yetinek megtanitani a pingvineket repülni. Minél messzebbre ütöd őket, annál több pontot kapsz. Hogy hogyan? Pingvinek sorban ugrálnak egy magas szikláról és mielőtt földet érnének, Yeti egy jól célzott ütéssel és egy kőbunkó 'repteti' őket. Tanítsd meg a pingvineket minél messzebbre szállni! Jó szórakozást!

telefonok: ☑

Nokia 6600, 7650, N40 széria, Sharp GX10, GX10i, GX20, Motorola V300, Siemens SX1, SonyEriccson T630, K700i,

JATEKPC 10008

Cápamese

A nagysikerű rajzfilm játékban is megjelent! Nálunk elsőként játszhatsz a mobiloddal végigélve a filmbeli kalandokat . Ügyeskedj, hogy Te se maradj alúl a küzdelemben. Vigyázz atenger sok rejtelmet rejt magában, hát ügyes légy, mert a barátaid, barátnőis már nagyszerűen lavíroznak a "víz alatt"!!! G Y E R Ü N K

telefonok: ☑

** megtalálod a lap alján

JATEKPC 10014

Shrek 2.

Ez a barátságos arc már mindenkinek a kedvence. Most java játékon is találkozhatsz vele, ha letöltöd a mobilodra. És ha ott van mehet is a küzdelem. ugye tudod ki a barát és ki az ellenség?! Ha nem hidd el ez is kiderül! Hát gyerünk, vidd győzelemre a kis zöld manót Ő most benned bízik, reméljük nem reménytelenül SHREK RÁD VÁR!!!

telefonok: ☑

*** megtalálod a lap alján

JATEKPC 10015

Garfield

Garfield egy labirintusban van, ahol félelmetes, tűzokádó dinoszauruszok rejtőznek. De Garfield olyan bátor, hogy ennek ellenére megpróbál megküzdeni a dinókkal. Van amikor elbújik a falak között, máskor meg szemtől szembe küzd a dinoszauruszokkal. Rendelkezésére állnak különböző bónuszok és hasznos eszközök is, amiket felhasználhat. A cél az, hogy minden dinoszauruszt sikerüljön megölni!

telefonok: ☑

Nokia 3650, 3660, 6600, 7650, N-Gage, Motorola A388C

JATEKPC 10012

Olimpiai játékok

A modernkori olimpiák egyik legnagyobb eseménye a tízpróba, melyben a próbázók bizonyíthatják gyorsaságukat és kitartásukat. Nem mindenki képes azoknak a fizikai kívánalmaknak megfelelni, melyet a sportág követel. De nem kell megijedni, hiszen a Microforum Tízpróbán való részvételhez nincs szükség többórás edzésekre, kemény diétára vagy doppingra. A játék minden olyan élménnyel, izgalommal és versenyhelyzettel szolgál, mint amilyeneket egyébként csak valódi versenyeken tapasztalhatnál. Olimpiai sportolóként megválaszthatod az országot, melynek színeiben indulnál, a sportágat, amelyben versenyeznél, sőt még azt is, hogy teljes bajnokságon vagy csak egy-egy tornán vennél-e részt.

telefonok: ☑

Nokia 6220 6200 6100 6230 8910i 7250 7210 3200 3300 6800 3100 3595 5100 3510i 3530 N-Gage 3650 6600 7650 Siemens M55 S55

JATEKPC 86

Predator

2000-ret írunk. A Predator végigsöpör a galaxison, emberek után kutatva, és a ragadozók úgy látják, hogy vége a kutatásnak. Te egy magas rangú Predator vagy. Elismert és félelmetes vagy "galaxisszerte"- csak néhány olyan Ragadozó van rajtad kívül, aki úgy tud harcolni, mint te. Ebből kifolyólag téged illet meg az, hogy elsőként vadássz az emberekre. KALANDRA FEL!

telefonok: ☑

Nokia s40, s60, Sharp GX10, 20, 30, Motorola v300, v525, v600, SonyEricsson k700

JATEKPC 10040

Pingvin ütés

Segíts Yetinek megtanitani a pingvineket repülni. Minél messzebbre ütöd őket, annál több pontot kapsz. Hogy hogyan? Pingvinek sorban ugrálnak egy magas szikláról és mielőtt földet érnének, Yeti egy jól célzott ütéssel és egy kőbunkó 'repteti' őket. Tanítsd meg a pingvineket minél messzebbre szállni! Jó szórakozást!

telefonok: ☑

Nokia 6600, 7600, 7650, Nokia 30c, 40, 60 széria, Sharp GX10, Gx10i, GX20, Siemens M55, Motorola V300, SonyEriccson T610

JATEKPC10010

Cannon balls

A Cannon Balls egy jól célozz és gyorsan lőjj típusú játék. Fölötted egy lassan süllyedő, több sorból álló színes golyóhalmaz található, amelyet azzal csökkenthetsz, ha sikerül legalább három azonos színűt egymás mellé „terelned". Ilyenkor ugyanis ezek eltűnnek, söt az összes többi golyó is, amely ennek hatására teljesen elszakad a plafontól.

telefonok: ☑

Nokia 3300, 3410, 3510i, 3650, 6310i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250

JATEKPC 29

Célba pingvin

A modernkori olimpiák egyik legnagyobb eseménye a tízpróba, melyben a próbázók bizonyíthatják gyorsaságukat és kitartásukat. Nem mindenki képes azoknak a fizikai kívánalmaknak megfelelni, melyet a sportág követel. De nem kell megijedni, hiszen a Microforum Tízpróbán való részvételhez nincs szükség többórás edzésekre, kemény diétára vagy doppingra. A játék minden olyan élménnyel, izgalommal és versenyhelyzettel szolgál, mint amilyeneket egyébként csak valódi versenyeken tapasztalhatnál.

telefonok: ☑

Nokia 40, 60 széria, 7650, Siemens S55, SonyEriccson T610, P900

JATEKPC 10009

**cápamese támogatott készülékek:Motorola :V300,V500,V525,V600 Nokia Series:3510i,3530,3560,3585i, 3586i, 3590, 8910i,31xx,32xx,51xx,601x,61xx, 62xx,65xx,66xx,72xx,3300,6800, 6810 6820,3220, 5140, 6230, 6255, 6260, 6630, 7270,7600,3600, 3650,3620, 3660, 6260, 6600, 6620, 6630, 7610, 7650, NGage, NGage-QD Panasonic X60, Sagem myV-65, myX-7, myV-75 Sharp: GX10, GX10i, GX15, GX20,

***Shrek2 Nokia3510i, Nokia3600, Nokia3660, Nokia6600, Nokia7200, Nokia7610, Nokia7650, NokiaN-Gage, NokiaN-GageQD, Mermaid's Love S30, S40, S60 Yoga s40, s60

Szoftver mentőöv

A Pc Guru megoldja a problémádat

Webszerkesztés

Üdv a mentőöv összes munkatársának és úgy globálisan a PC Gurunak!
A most megjelent lapszámban olvasható, önmagát THX Istvánnak nevező olvasó részére szeretnék segítséget adni. Nos, nevezett úriember webszerkesztéssel szeretne foglalkozni, de leveléből ítélve nem tudja még, hogyan és mivel is kezdje. A sokak által kedvelt Dreamweawert már az elején nem javaslom, söt hasonszőrű „kollégáit" sem. Ha könnyen érthető és kezelhető programot szeretne, akkor a magyarul is tudó CONTEXT-et javaslom (http://www.fixedsys.com/context/), ennek fordítása megtalálható a http://xsak.fw.hu/context.html oldalon. Professzionális editorként az EditPlus nevű gyöngyszemet ajánlanám, ennek teljes verziója kb. 30$-ba kerül. Ezzel párhuzamosan a következő weboldalak gyakori látogatása javallt, mert itt minden HTML és CSS specifikáció megtalálható, valamint a grafikai tervezéshez óriási segítségként tutorialok százai:
www.w3c.com, www.htmlinfo.polyhistor.hu,
www.gyik.com, www.webdesign.lap.hu,
www.good-tutorials.com, www.purephotoshop.com
Ezen oldalak linkjei mindenképpen további jóságokkal terhelik majd leendő webmesterünk szürkeállományát.
Üdvözlettel: arsene lupin

Kedves arsene lupin!
István nevében is köszönjük a hozzászólásodat!

Internet probléma

Sziasztok!
Van nékem egy 125/256kb/s-os netem. A letöltések lassúk, de nem a Windowsos letöltőprogram, hanem például az Azureus és a Burst! Nem tudom, mit csináljak, mondták már a TCP/IP port számát beállítani, az Azureus kérte is, de én aztán nem tudom, honnan tudhatnám meg a sorozatszámot.
Könyi segitsetek rajtam, lelkes vásárlótok:
Hivi Amúgy meg király az újság!!!!

Kedves Hivi!
Jó lenne tudni, milyen Windowsod van. Ha Windows 98/98SE vagy ME, akkor Start / Futtatás. Itt beírod, hogy winipcfg /all Pár másodperc után megjelenik egy panel „IP-beállítás" címmel, ahol minden adatnak látszania kell, ami a géped hálózati beállításait illeti.

MOV összefűzés

Hellósztok!
Az lenne a kérdésem, hogy vannak nekem mov. fájljaim amiket quick time-ban tudok lejátszani! Azt akarom megkérdezni, hogy tudnátok-e olyan progi nevet mondani, amivel egybe tudom őket fűzni, mert a Windows Media Marker nem támogatja sajna! Meg ha lehet, akkor olyan progit még, amivel tudok alá betenni zenét vagy hangot!
Köszike, király az újság! Isti

Kedves Isti!
Keress te is a Google keresőjével! (www.google.co.hu) Kulcsszavak: "mov" és "szerkesztő". Én 232 magyar nyelvű találatot kaptam... Az egyik például: http://www.origo.hu/szoftverbazis/multimedia/editor/quickeditor.html

Beszélgetés neten

Hi Guru!
Tudnátok nekem olyan programot mondani, amivel egyszerre többen tudunk beszélni a neten (mikrofonnal)?
Köszi előre is! Dadaizmus

Az egyik lehetőség a Skype – egyszerre ketten „telefonálhatnak" vele (www.skype.com). A másik pedig a NetMeeting, ami az MS szerint tudja mindezt, és ingyenesen letölthető.

EXE megnyitás probléma

Helló!
Win XP Home Edition az oprendszerünk és az EXE fájlokat nem tudom megnyitni, csak a WordPad jön ki. Szerintem formattálni kéne a gépet. De nem tudom, hogy kell. Legyetek szívesek segíteni!
Az újság nagyon király!
Szabó Alfréd

Kedves Alfréd!
Miért kellene megnyitnod az EXE fájlokat? Azok futtatható programok, nem arra valók, hogy hozzáértés nélkül belepiszkálj a tartalmukba. Ha véletlenül hozzátársítottad az EXE fájlokhoz a WordPad megnyitását, azt a Registryben lehet helyre rakni. Keresd meg a HKEY_CLASSES_ROOT\exefile\shell\open\command kulcsot, abban találsz egy (Alapértelmezett) nevű változót. Ennek a tartalma "%1" %* kell, hogy legyen. Ha nem az, javítsd ki.

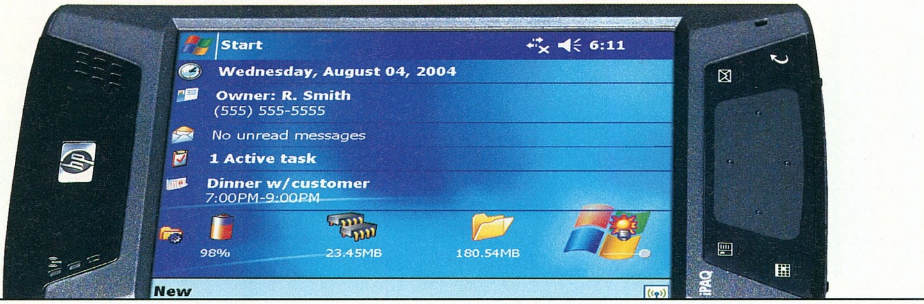
Formázás

Helló!
Lenne 1 nagy kérdésem! Hogy a fenébe lehet leformattálni a vinyómat??? A Sajátgépben, ha rákattintok, és a formázásra megyek akkor valami ilyesmit ír ki: Nem tudom formattálni a meghajtót, mert azon olyan fájlok vannak, amelyeket a Windows éppen használ. Ha pedig a futtatásba beírom hogy FORMAT C:, elindul a DOS, és megkérdezi, hogy biztos vagyok-e benne hogy formázok! Igent nyomok, a formázás éppen elindulna, de akkor valami ilyesmit ír ki: a meghajtót pillanatnyilag egy másik folyamat használja. Formázás megszakítva. Mit kell tennem, hogy megformázzam? Előre is kösz. Dario

Kedves Dario!
Amíg a Windows fut, nem engedi maga alól kirántani a formázással a merevlemezt. Két út áll előtted:
„A" változat (ha Win98/ME a rendszered): Indítsd DOS módban a gépet, grafikus kezelőfelület nélkül, vagy készíts telepítő lemezt, és induljon arról a gép. Nem árt, ha a telepítő CD a kezed ügyében van. A Format C: magában nem elég, kell hozzá a "/s" kapcsoló is, hogy tudjon bootolni a merevlemez. Tehát a parancs: "Format C: /s"
B változat (ha WinXP a rendszered): Itt nincs (legalábbis a te jelenlegi tudásszinteden) bootlemez. Ha van telepítő CD-d, bootolj CD-ről, és töröld a C meghajtót, majd particionáld a felszabadított helyet, és telepíts oda.

Gandalf

Nincs jobb szórakozásod?
EXIT
MAGAZIN | INGYENES PROGRAMAJÁNLÓ
Keresd már szerdától a budapesti terjesztési pontokon!



Pocket PC játékok

A nagytestvér nyomában

Ahogy a hordozható eszközök egyre fejlődnek, úgy válnak a játékok is mind mobilabbá. A gagyi kvarcjátékok után érezhető volt egy kis szünet, aztán jöttek a Nintendo hordozható konzoljai, melyek sikere egyértelműen bebizonyította, hogy van igény az ilyesféle szórakozásra. A jövő fiataljai tehát menő kézikonzolokon játszanak majd. Az egyelőre még kérdéses, hogy ezek milyen további eszközöket egyesítenek majd magukban (mobiltelefon, fényképezőgép, internetterminál, óra, GPS, MP3 és videolejátszó stb.). Ráadásul jövőre a Nintendo és a Sony egyszerre dobja piacra a legújabb kézikonzolját, melyek szintlépést hoznak a jelenleg elérhető modellekhez képest.

hi **A jövőre érkező Sony PSP és Nintendo DS új szintet jelent a kézikonzolok világában.**

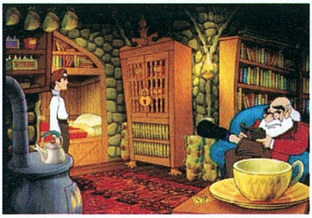
E mellett az okostelefonokra és a PDA-kra fejlesztett játékok nevezhetők még kellően mobilnak: ezekkel játszhatunk a buszon, vonaton, nyaraláson, vagy épp a suliban. A mobiltelefonra fejlesztett programok is egyre élvezetesebbek, azonban sokkal kisebb a minőségbeli különbség a PDA és a PC-s játékok között. Természetesen minden platformon csak az a játék lehet igazán sikeres, amelyik tekintettel van a „helyi" körülményekre. Egyelőre még sok erőltetett kiadással találkozhatunk, melyek főleg PC-s konverziók, és csupán a nevükből kívánnak megélni. Tipikus példa, ha valaki fog egy nagy PC-s nevet, vagy egy moziban befutott filmet, és abból készít egy „pocket" adaptációt. Eladja 10-20 dollárért, de valójában a játék még ennyit sem ér. (Egyedül az N-Gage fejlesztői gondolták azt, hogy szinte PC-s árban lehet adni egy hordozható eszközre írt játékot, igaz, esetükben a memóriakártya árát is fel kellett számítani.) Elérkezettnek véljük az időt ahhoz, hogy a mobil játékokat a PC Guru is felkarolja. Első lépésben a legnépszerűbb Pocket PC-s játékokat mutatjuk be nektek, a sort pedig majd az okostelefonokra és kézikonzolokra fejlesztett játékokkal folytatjuk.

Ha kedvet érzel ezek kipróbálásához, a megadott webcímről letöltheted az ingyenes demóváltozatokat. Tervezzük, hogy ezek a későbbiek folyamán felkerülnek CD mellékletünkre is.

1. Gilbert Goodmate PDA (v1.06)

Kategória: kalandjáték
Ár: 20 dollár (ingyenesen kipróbálható)
Méret: 26 MB (extrák nélkül)
Web: www.z-logics.com

Gilbert kalandjai sokáig csak egy közepesre sikerült PC-s játékot jelentettek, azonban az idő múlásával előállt az a meglepő helyzet, hogy átportolták Pocket PC-re, ahol viszont egyértelműen a legjobb kalandjáték lett. Az első „point'n tip" kategóriájú fejlesztés. A PC-n szegényesnek nevezhető háttértörténet itt egyből „hihetetlen" gazdaggá, részletessé változott, a nagytestvéren már eladhatatlan klasszikus, kézzel rajzolt 2D-s grafika is szinte szemet gyönyörködtető. Ugyancsak egyedülálló a Pocket PC kínálatban, hogy a program mindvégig „beszél"! Nagyon sokat dob a játék hangulatán, hogy a profi színészekkel felvett dialógu-



sokat (ezekből a Gilbert több ezer sort tartalmaz) kiváló minőségben hallgathatjuk meg. Ráadásul a zenei aláfestés is hibátlan: 26 szám járult hozzá ahhoz, hogy a játék helyszíne, a varázslatos Phangoria megelevenedjen előttünk. Ezen felül a teljes program még 11 átvezető részt is tartalmaz (ezek állóképekből tevődnek össze), illetve a kalandjaink során közel 50 karakterrel ismerkedhetünk meg. A demo változat 10, a teljes játék 26 MB helyet foglal el. Utóbbi azonban nem tartalmazza a zenéket és a beszédeket, ehhez további 130 MB szabad hely szükséges (vagyis összességében egy 256 MB-os kártya). A kiegészítések a fejlesztők weboldaláról tölthetők le. A Gilbert Goodmate este, fülhallgatóval meglepően hangulatos tud lenni, akár órákig is lekötheti a klasszikus kalandjátékok kedvelőit. A legújabb változata (v1.06) az angolon kívül még további öt nyelven is letölthető.

PC Guru értékelés: 5/5

2. Sky Force (v1.1a)

Kategória: akciójáték
Ár: 10 dollár
Méret: 1 MB
Web: www.idreams.pl

Mindannyian ismerjük azt az érzést, amikor nincsen igényünk logikai feladatok megoldására, labi-

rintusok feltérképezésére, hadseregek stratégiájának kidolgozására. Ilyenkor jön jól egy rakétavető, vagy egy pusztító eszközökkel telezsúfolt űrhajó... A Sky Force egy klasszikus, a pályát felülről lefelé mozgató lövöldözős játék, amelyben elegendő a

„jó cuccok" összegyűjtésére, és a képernyőn megjelenő ellenfelek minél gyorsabb megsemmisítésére koncentrálni. Ez a kategória Pocket PC-n biztos befutó, hiszen a mobil eszközökön éppen az ilyen, gyors kikapcsolódást ígérő játékok lehetnek a legsikeresebbek. A Sky Force pedig már a demó alapján is nagyon látványos, jól játszható, kényelmesen irányítható játék. Rögtön az első pályán tapasztalhatjuk, hogy nem csupán a reklámszlogen túlzása az, hogy a játék kihozza a Pocket PC-dből a maximumot. Nagyon tetszetős, ahogy elkezd esni az eső, illetve az, amikor feltűnik (vagyis, hogy inkább „kilóg" a képernyőből) az amúgy 2D-s programban az első 3D-s tereptárgy, egy jókora torony. Az űrhajónkat vezérelhetjük a D-padról, illetve a képernyőn a ceruzát a megfelelő irányba húzva is.

Ezek közül, ha kicsit gyakoroltuk (az első változat mintha kicsit lassabb lenne), talán a második módszer a hatékonyabb. A teljes játékban nyolc pálya, négy főellenfél, számos fejleszthető fegyver, valamint tűz, víz, füst és robbanás effektek, változó időjárás (eső, felhők, szél), illetve eltérő nehézségi fokozatok és jól eltalált zenék találhatók. Aki kipróbálja a demót, az nem akar majd lemondani róla. Érdemes megemlíteni, hogy bár a Pocket verzió jelenti a „csúcsot", a programnak létezik okostelefon változata is. Ez Series 60-as modelleken (Nokia 6600/7610, N-Gage, Siemens SX1, stb.), illetve a Sony Ericsson P800/900-as szériáján fut.

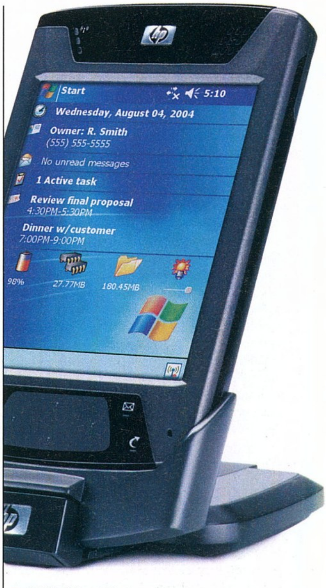
PC Guru értékelés: 5/5

3. Turjah Episode II (v2.12)

Kategória: akciójáték
Ár: 24,99 dollár
Méret: 6 MB
Web: www.turjah.com

A Turjah Episode II a Sky Force fapados változatának tekinthető. Az oldszkúl játékot 2002. óta folyamatosan tökéletesítik a fejlesztői, tavaly az „űrhajós-lövöldözős" kategória legjobbjai közé választották a Pocket PC Magazin által szervezett Best Software Awardson (a Rocket Elite vitte el a pálmát). A SkyForce a közelmúlt konzolos játékaira hasonlít, (például 3D-s pályaelemeket is tartalmaz, láthatóan nem ragadt le a 90-es évek szintjén), a Turjah viszont megmaradt a gyökereknél: olyasféle grafikája van, mint a korai játéktermi gépeken futó lövöldözős programoknak. Csak abban az esetben látogass el a fenti website-ra, ha el tudsz szakadni a több ezer poligontól, napjaink virtuális világaitól, hiszen itt valami egész másról van szó! Az ingyenes demót mindenképp érdemes kipróbálni, zavaró azonban, hogy ha ezzel játszunk, akkor a képernyő közepén szép nagyban megjelenik majd a próbaváltozat felirat, illetve, hogy csak egy életet kapunk. Ha választani kell, akkor egyértelműen a Sky Force lesz a befutó, ráadásul a lengyel fejlesztés még fel annyiba sem kerül, mint a Turjah Episode II.

PC Guru értékelés: 3/5

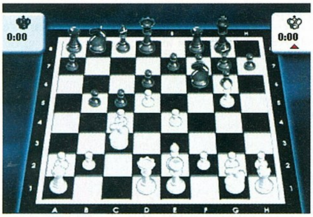


■ PDA HP módra

4. Kasparov Chessmate (v1.0.9)

Kategória: sakkjáték
Ár: 20 dollár
Méret: 4 MB
Web: www.jamdat.com

Ha esetleg hozzánk hasonlóan fellelkesedtetek a közelmúlt eseményein, és sakktudásotokat akarjátok tovább csiszolni, akkor ehhez már szükségtelen egy hagyományos táblát kérni karácsonyra, esetleg előcsomagolni a régit. Kevésbé hangulatos, mint az eredeti fatábla, viszont bárhol velünk lehet egy Pocket PC-s sakkprogram, amelynél még ellenfélre sem lesz szükség: játszhatunk egyszerűen a gép ellen, vagy virtuális ellenfelekkel is, akik jelen esetben a Kasparov Sakk Klub tagjai. A nagymester, Kasparov által tesztelt „sakkmotor" három nehézségi szinten 45 ellenfelet állít ki ellenünk és biztosítja részünkre a valós sakk élményt. (Sajnos arról nem találtunk információt, hogy a Pocket PC-s változat mennyire intelligens a korábbi „nagy" sakkprogramokhoz képest, vagy hogy a névadó végigmenetelt-e a virtuális ellenfeleken.) A táblát nézhetjük felülnézetből, 2D-s megjelenítésben, vagy bekapcsolhatjuk a perspektivikus – a készítők szerint fotórealisztikus (ne túlozzunk!) – látásmódot is, ilyenkor 3D-s figurákat kell vezérelnünk. A programnak része az alap szintű sakkoktatás, a játszmákat tetszésünk szerint rögzíthetjük, visszajátszhatjuk, elmenthetjük, illetve egy-egy lényeges lépés esetén akár a nagymestertől is kérhetünk tanácsot.

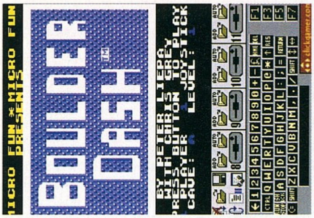


PC Guru értékelés: 4/5

5. Pocket Commodore 64 (v1.05)

Kategória: emulátor
Ár: 25 dollár (ingyenesen kipróbálható)
Méret: 2,3 MB
Web: www.clickgamer.com

Pirates, Ghost'n Goblins, Defender of the Crown, International Karate, Bruce Lee, Wizard's of War, vagy hogy a számunkra legkedvesebbet említsük Impossible Mission. Felejthetetlen klasszikusok a Commodore 64-es időszakból. Olyannyira, hogy a törekvés azóta is él a fejlesztőkben, hogy a régi játékokat emulátorok segítségével a legújabb eszközökön is el lehessen indítani. PC-re már régóta léteznek korrektül működő emulátorok, legutóbb pedig az okostelefonok lettek a célpontok: a Frodo Series 60-as modelleken és a Sony Ericsson P800/900-as szériáján is működik. Ezeken azonban jelentős gondok vannak az irányítással, a joystick emulációval, a billentyűzet funkcióival. Mindezt kiválóan megoldották a Pocket Commodor 64-ben, ami a legjobb C-64 emulátor program Pocket PC-re. A képernyő alján kapunk egy virtuális Commodore billentyűzetet, amin az összes gomb, illetve joystick funkció emulálva van, így nem fordulhat elő az, hogy egy-egy programot esetleg ezeknek a hiányában ne tudnánk elindítani (ez gyakran megtörtént a mobilos emulátorokon). Annak ellenére, hogy a Pocket Commodorral szinte minden C-64 funkció kényelmesen elérhető, természetesen lesznek játékok, amik nem futnak majd rajta, például a különféle gyorstöltő programok és az egyéb változtatások miatt. Régi C–64-es játékokat az egyik közkedvelt hazai oldalról, a web.externet.hu/sk/c64-ről lehet beszerezni. Sajnos a demó változata az 5 mp-es időkorlát miatt használhatatlan, viszont arra alkalmas, hogy áttanulmányozzuk a program képességeit.

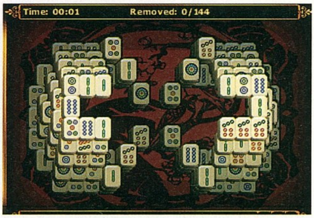


PC Guru értékelés: 4/5

6. GameBox Classic

Kategória: minijátékok
Ár: 10 dollár (ingyenesen kipróbálható)
Méret: 3,4 MB
Web: www.pdamill.com

Méltán lehetünk büszkék erre a remake-re, hisz világszinten is elismert magyar csapat munkájáról van szó! A pdamill már jó ideje a Pocket PC-s fejlesztők élcsapatához tartozik, rendkívül sikeresen portolnak át különféle PC-s játékokat PDA-kra. Számos díjat nyertek már az olyan klónokkal, mint a Snails (Worms), a Gamebox Asia (Mahjong játék), Soliter, Gems programjuk.
A GameBox Classic hat minijátékot tartalmaz, melyek mindegyike ismert a PC-s világból. A fejlesztők azonban grafikailag és zeneileg alaposan feltuningolták az alapötleteket, így olyan érzésünk lehet, mintha vadonatúj játékokról lenne szó. A következő programokat tartalmazza a csomag: Bolcks és Bolcks+ (tetriszklónok), Snake (a jól ismert kígyós játék), Jewel Master (ebben az egyforma drágaköveket kell egyszerre eltüntetni), Cannons (két tank lövöldözi egymást különféle töltetekkel, eltérő terepviszonyok és széljárás között, gyakorlatilag a PC-s Bombs!), és végül a Fireball (ez pedig egy faltörő játék). A minijátékok egyszerűek, szórakoztatók, a legnagyobb előnyük pedig az, hogy bármikor elüthetjük velük az időt. Mivel klónokról van szó, semmi újdonságot nem hoznak, de szinte garantált, hogy a hat program közül mindenki talál majd kedvére valót.



PC Guru értékelés: 4/5

7. Full Hand Casino (v1.1)

Kategória: casinojáték
Ár: 15 dollár (ingyenesen kipróbálható)
Méret: 4,5 MB
Web: www.jamdat.com

Ugyan kit ne bűvölne el a kaszinók varázslatos világa? Például okáért minket egyáltalán nem (arra ott van a Halo2, meg a HL2, vagy Flat pornósiteja...), de mivel Ricco személyében a szerkesztőségnek is van egy megszállott kaszinóembere, ezért úgy gondoltuk, hogy segítünk rajta, kezébe adjuk a felszínre vezető fonál végét... Egyszer egyébként Chris is megégette magát a nyerőautomatákkal, de aztán, amikor a hirtelen támadt anyagi veszteség miatt le kellett mondania kedvenc sajtos pufijáról, gyorsan visszakozott.
Megtudtuk, hogy kaszinó fronton a leginkább ajánlható játék szintén a Jamdat fejlesztése, a Full Hand Casino. A program négy helyszínre kalauzol minket: a blackjack és rulett asztalhoz, egy hagyományos nyerőautomatához, amiben a jól ismert barok és cseresznyék forognak, illetve egy másik géphez, amivel videopókerezhetünk. Az eredeti szabályokon, az említett asztalok és gépek vizuális élményén kívül a program semmi különlegessel nem szolgál, de ez éppen elég ahhoz, hogy néhány percet elszórakozzunk vele, esetleg szembesüljünk azzal a ténnyel, hogy virtuális dollárjaink milyen gyorsan fordulnak át negatív összegbe...

PC Guru értékelés: 3/5

Harangozó Csongor

HULL A LOGÓ

VEZETÉKES RENDELÉS:

06-90-515-187

Hívd a vezetékes számot, add meg a betűk nélküli 6 számjegyű kódot. Például: 220012, majd pötyögd be a mobilszámot, néhány perc és megérkezik SMS-ben. Mentsd el a telefonodba!

LOGÓK, KÉPÜZENETEK, MMS, JAVA-JÁTÉKOK, TOP CSENGŐHANGOK

FONTOS!

NOKIA/SAMSUNG LOGÓK csak a megfelelő NOKIA/SAMSUNG telefonokra rendelhetők! • **NOKIA KÉPÜZENETEK** csak a megfelelő NOKIA telefonokra rendelhetők! • **SIEMENSRE LOGÓT ÉS KÉPÜZENETET** csak SMS-ben rendelhetsz a következő típusokra: A50, A55, A60, C45, C55, C60, MT50, M50, M55, MC60, ME45, S45, S55, SL55 telefonokra rendelhetők! **CSENGŐHANGOK** csak az arra alkalmas NOKIA, SIEMENS S45, SL45i, C45, SL42, ME45, C55, MT50, M50, S55, M55, SL55, TK55, MC60, C60, A60 és az arra alkalmas SAMSUNG S100, S300, V200 készülékekre rendelhetők! • A 06-90-515-187 telefonszám hívásának a díja: 360.- Ft+Áfa/perc + kd. Egy SMS küldése a 06-90-635-565-ös számra: 400- Ft+Áfa/SMS Ügyfélszolgálat: A.H. KFT (06-1) 266-5756

RENDELJ MOST SMS-BEN!

SMS SZÁM: **06-90-635-565**

Ha választottál, küldd el a kódszámát, például: PC220005. 1-2 percen belül megkapod, majd mentsd le a telefonodba. Ha meglepetésként másnak küldenél valamit akkor a kódszám után egy szóközel elválasztva írd mellé a 06-tal kezdődő telefonszámot is. Például PC220005 0630123456

TOP NOKIA/SAMSUNG-SIEMENS

	NOKIA/SAMSUNG	SIEMENS
Kiskarácsony, Nagykarácsony	PC220252	PC221252
Mennyből Az Angyal	PC220253	PC221253
Pásztorok, Pásztorok (ÚJ!)	PC220254	PC221254
White Christmas	PC220256	PC221256
Csendes Éj	PC220248	PC221248
I Wish You A Merry Xmas (ÚJ!)	PC220249	PC221249
Jingle Bells	PC220250	PC221251
Despina Vandi:Opa Opa 2004	PC220451	PC221451
Club54: Mégegyszer	PC220460	PC221460
Tankcsapda: Örökke Tart	PC220478	PC221478
Scooter: Maria (ÚJ!)	PC220236	PC221236
Kelis: Trick Me	PC220435	PC221435
Dirty Dancing 2 (TIPP)	PC220462	PC221462
Britney Spears: Everytime	PC220412	PC221412
Jet: Are You Gonna Be My Girl	PC220487	PC221487
Dopeman & Emilio: Nincsen Arra	PC220434	PC221434
Avril Lavigne: My Happy Ending	PC220471	PC221471
Groovehouse: Ha Újra Látom	PC220270	PC221270
The Rasmus: Guilty (TIPP)	PC220468	PC221468
Rocky: Eye Of The Tiger	PC220395	PC221395
V-Tech: Homokba írt szerelem	PC220447	PC221447
Keresztapa	PC220374	PC221374
Britney Spears: Outrageous	PC220484	PC221484
N E R D: Maybe	PC220488	PC221488
Matyi És A Hegedűs: Necsi Necsi	PC220286	PC221286
Vuk (TIPP)	PC220171	PC221171
Macskajaj 1	PC220389	PC221389
NOX: Százszor Ölelj Még	PC220324	PC221324

KÜLFÖLDI NOKIA/SAMSUNG SIEMENS

	NOKIA/SAMSUNG	SIEMENS
Nelly Furtado:Forca (TIPP)	PC220456	PC221456
Leann Rimes&Ronan Keating: Last	PC220443	PC221443
Blue:Bubblin	PC220450	PC221450
Outkast: Roses (ÚJ!)	PC220445	PC221445
Zorba dala	PC220448	PC221448
O-Zone - Dragostea 2 (TIPP)	PC206012	PC207012
Twista&Rkelly: So Sexy	PC220469	PC221469
Evanescence:Everybodys Fool	PC220452	PC221452
Jamelia:See It In A Boys Eyes	PC220453	PC221453
Maroon 5:She Will Be Loved	PC220454	PC221454
Alanis Morisette: Out Is Through	PC220449	PC221449
Eamon: Fuck It	PC220440	PC221440
Faithless: Mass Destruction (TIPP)	PC220441	PC221441
Hoobastank: The Reason	PC220442	PC221442
Alcazar: The World We Live In	PC220482	PC221482
Anastacia: Sick And Tired	PC220483	PC221483
Linkin Park: Lying From You	PC220423	PC221423
Mario Winans feat Pdiddy: I Dont	PC220424	PC221424
Maroon5: This Love	PC220425	PC221425
Pink: Last To Know (ÚJ!)	PC220426	PC221426
Rachel Stevens: Some Girls	PC220477	PC221477
Busted: Thunderbirds Are Go	PC220472	PC221472
Dido: Sand In My Shoes (TIPP)	PC220473	PC221473
J-Kwon: Tipsy	PC220463	PC221463
Joe&G-Unit: Ride With U	PC220464	PC221464
Nina Sky: Move Ya Body	PC220465	PC221465
Shania Twain: Up (TIPP)	PC220467	PC221467
Avril Lavigne: Dont Tell Me	PC220419	PC221419

NOKIA/SAMSUNG SIEMENS TV ZENÉK

	NOKIA/SAMSUNG	SIEMENS
Mission Impossible	PC220379	PC221379
Jóbarátok (TIPP)	PC220384	PC221384
Ho-Ho-Ho-Horgász	PC220385	PC221385
MézgaGéza 1	PC220386	PC221386
1492: A paradicsom meghódítása	PC220388	PC221388
Macskajaj 2	PC220390	PC221390
Mekk Mester (TIPP)	PC220391	PC221391
Tom&Jerry	PC220396	PC221396
Vízipok Csodapók	PC220397	PC221397
Matrix	PC220408	PC221408
Harry Potter (ÚJ!)	PC220420	PC221420
Shrek 2	PC220458	PC221458
Beverly Hills Cops (TIPP)	PC220378	PC221378
Neo:Kontroll	PC220457	PC221457

MAGYAR NOKIA/SAMSUNG SIEMENS

	NOKIA/SAMSUNG	SIEMENS
Mozart:Musical (TIPP)	PC220455	PC221455
Unique: Úton	PC220427	PC221427
Zanzibar: Nem Szeretsz	PC220428	PC221428
TNT feat Szekeres A: Hid A Folyot	PC220429	PC221429
Ágnes Vanilla: Valaki más	PC220481	PC221481
Groovehouse: Támad a Szél (TIPP)	PC220486	PC221486
Splash: Szeress	PC220489	PC221489
United: Mondd Még (TIPP)	PC220490	PC221490
Akos: Utolso Hangos Dal	PC220470	PC221470
Fiesta; A Tiéd Mindenem (TIPP)	PC220474	PC221474
NOX: Ébredj Fel	PC220466	PC221466
R-Go: Ki ölel majd át	PC220394	PC221394

NOKIA/SAMSUNG LOGÓK

PC194017	PC194625	PC194540	PC194518
PC194528	PC194531	PC194014	PC194532
PC194524	PC194565	PC194620	PC194527
PC194520	PC194145	PC194522	PC194554

NOKIA KÉPÜZENETEK

PC332077	PC332458	PC332078	PC332454
PC332446	PC332436	PC332435	PC332434
PC332403	PC332432	PC332108	PC332083

SIEMENS LOGÓK

PC194381	PC194369	PC196028
PC196027	PC196018	PC196020
PC196022	PC194373	PC194377

SIEMENS KÉPÜZENETEK

PC334004	PC331089	PC334138
PC196020	PC334094	PC334105
PC196017	PC196019	PC334121

POLIFÓNIKUS ZENÉK, JAVA-JÁTÉKOK, MMS-KÉPEK AZ ÖSSZES ARRA ALKALMAS MOBILRA!

TOP 3 Külföldi

	KÓDSZÁM
Usher: Yeah	PC12126
Anastacia: Sick And Tired	PC30001
Robbie Williams: Radio	PC30023
Sarah Connor: Just One Last Dance	PC30024
Maroon 5: She Will Be Loved	PC30015
Eamon: Fuck It.	PC20041
Nina Sky: Move Ya Body (TIPP)	PC30018
Outkast: Roses	PC30020
Matrix	PC14156
Avril Lavigne: My Happy Ending	PC30003
Batman	PC14051
Blink 182: Man Overboard (ÚJ!)	PC14057
Blue: All Rise	PC14058
Britney Spears: My Prerogative	PC30006
Black Eyed Peas: Let's Get It Started	PC30005
Charlie Angyalai	PC14071
Christina Millian: When You Look At	PC14072
Részeg Tengerész	PC14186
Faithless: Insomnia (ÚJ!)	PC14093
Flinestones Theme	PC14096
Jóbarátok: I'll Be There For You	PC14099
Gareth Gates: Anyone Of Us	PC14100
J.Lo.: If You Had My Love (TIPP)	PC14116
Kylie Minogue: Chocolate	PC20021
Jessica Simpson: Take My Breath	PC20020
Linkin Park: Crawling	PC14139
Macskajaj	PC14149
Scooter: Ramp (TIPP)	PC14194
Kelis: Trick Me (TIPP)	PC12125
Sugababes: Too Lost In You	PC12040
Beyonce Knowles: Crazy In Love	PC14001
O-Zone - Dragostea	PC12053
Gareth Gates: Unchained Melody	PC12013
Dido: Life For Rent	PC14003
Scooter: The Night (TIPP)	PC14010
Rocky: Eye Of The Tiger	PC99996
Az Operaház Fantomja	PC90055
Jet: Are You Gonna Be My Girl	PC14005
50 Cent: In The Club	PC20001
Madonna: Like A Virgin	PC14152
Jamelia: See It In A Boys Eyes	PC30011
Nelly: Hot In Here	PC14167
Enrique feat. Kellis: Not In Love	PC20017
Eminem: Just Lose It	PC30009
P Diddy: I Need A Girl (TIPP)	PC14171
Papa Roach: Last Resort	PC14173
Eminem feat. D12: My Band	PC20013
Elvis Presley: JXL-Remix (ÚJ!)	PC14085
Shaggy: Hey Sexy Lady	PC14195
Pink: Don't Let Me Get Me	PC14176
TATU: Not Gonna Get Us	PC12041
Coca Cola (TIPP)	PC14074
Blue: One Love	PC14059
Eminem: Cleaning Out My Closet	PC14087

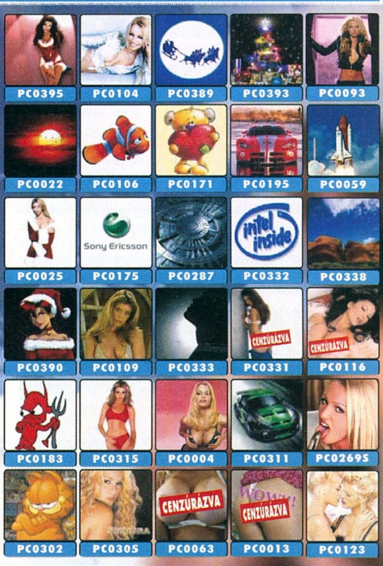
TOP 3 Magyar

	KÓDSZÁM
Tankcsapda: Mennyország tourist	PC14254
Hooligans: Játszom	PC14258
BabyGabi&Lala: Darabokra szakitod	PC14256
Botos Eszter: Hid a folyon (ÚJ!!!)	PC14016
Sej-haj akácfa	PC14253
Dupla Kávé: Ha nem tudom nem fáj	PC14235
Kerozin: Nelly az elefánt	PC14242
Groovehouse: Hol vagy nagy	PC14024
3+2: Kicsiny falum (ÚJ!!!)	PC14228
Charlie: Jég dupla wiskivel	PC14232
Desperado: Gyere És Álmodj	PC90034
Fresh: Én is imádlak (ÚJ!!!)	PC14022
Fiesta: Aki Elmegy	PC14021
Piros lett a pipacs	PC14252
Maté Péter :Egy darabot a szivemből	PC14234
Lajcsi: Kék A Szeme (0:55)	PC90037
Magyar Vándor(filmzene):Hárem	PC14247
Desperao: Gyere es álmodj	PC14233
NOX: Csillagok (ÚJ!!!)	PC14028
Lagzi Lajcsi: Kék a szeme	PC14244
Neoton: Nyár van	PC14250
Dopeman&Emilio: Nincsen arra szó	PC14257
Edda: A kör közepén	PC14236
TNT&Szekeres Adrienn: Híd a folyót	PC14259
Hungária: Csókkirály	PC14239
Magyar Himnusz (ÚJ!!!)	PC14153
Legyen Ön Is Milliomos	PC14135
Demjen Ferenc: Hívlak (ÚJ!!!)	PC14018
Emilio: Ha lehetnék	PC14020
Emil Rulez: Bölcsidal	PC14019
Bódi Guszti: Aranyos hintó (ÚJ!!!)	PC14026
Mc Hawer: Táncolj cigánylány	PC14249
NOX: 100-szor ölelj	PC14251
Mc Hawer: Mikor a vodka a fejembe	PC14248
Kis Tehén (ÚJ!!!)	PC14243
Goovehouse: Elmúlt A Nyár	PC14023
Hooligans: A vér nem válik	PC14238
Groovehouse: Ha újra látom	PC14027
Való Világ	PC14218
BabyGabi&Lala: Őrült szerelem	PC14255

TOP 3 KARÁCSONY

Jingle Bells	PC30031
Santa Claus It's Comning To Town	PC30033
We Wish You A Mary Christmas	PC30032

ÍGY RENDELJ!: 1. Küldd el a kiválasztott csengőhang/ kép/JAVA játék* kódját 2. mentsd el a válaszban megérkezett könyvjelzőt v. wap-push üzenetet 3. a wap menü segítségével csatlakozz rá a megadott címre v. könyvjelzőre 4. mentsd le a csengőhangot/képet/JAVA játékot* a telefonodba.



PC0395	PC0104	PC0389	PC0393	PC0093
PC0022	PC0106	PC0171	PC0195	PC0059
PC0025	PC0175	PC0287	PC0332	PC0338
PC0390	PC0109	PC0393	PC0331	PC0116
PC0183	PC0315	PC0004	PC0311	PC02695
PC0302	PC0305	PC0063	PC0013	PC0123

TOP JAVA JÁTÉKOK

Girl Zapper PC601021 játek — Egyik lány jön a masik utan, mindez egy gombnyomásra! Nyomkodd a gombot!

Jungle Commando PC601025 Akció játek — A szíved gyorsan ver es a levegot is kapkodod! Célba veszed a 100 méterre lévő ellenséget. Puff

Breast Quest PC601005 Logikai jaték — Nem kétséges, hogy mindegyik csaj nagyon szexi, de vajon melyiknek van szilikonmelle?

Plasma Inferno PC601033 Akció jatek — Egy átütő erejű MG-vel és egy Vakuumrakétával a fedélzeten kell az ellenséges területen lövöldözni.

GIRL ZAPPER, JUNGLE COMMANDO: Nokia: 3100, 3300, 3600, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 6810, 7200, 7210, 7250, 7650, Ngage; Sharp: GX10, GX10i; SonyEricsson: T610, T616, T618, Z600;

PLASMA INFERNO, BREAST QUEST: Nokia: 3100, 3300, 3600, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6800, 6810, 7200, 7210, 7250, 7650, Ngage; Sharp: GX10, GX10i

Sms Flört

Sonja (20) · Éva (25) · Szöszke (22 · Krisz (23) · Mark (27) · Csaba (25)

1. Küldd el a **PCRANDI** szót az alábbi SMS számra: **06-90-624-024**
2. A rendszer regisztrál téged SMS-ed alapján,
3. A beszélgetéseid során ékezetet ne használj!
4. Amint valaki szeretne üzenni neked, megkapod az első SMS-t.

ISMERKEDJ MOST: **06-90-624-024**

Az SMS küldés díja: 240.- Ft+Áfa/SMS
Technikai háttér: A.H. Kft. Telefon: (06-1) 266-5756

SZÍNES MMS, POLIFÓNIKUS CSENGŐHANG, JAVA-JÁTÉK CSAK EZEN AZ SMS SZÁMON RENDELHETŐ!

06-90-629-100

Az SMS küldés díja 799 Ft/SMS+ÁFA *Java játék ára: 2× 799 .-Ft+Áfa

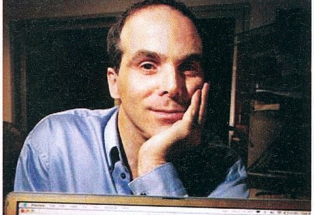
Homok a gépezetben

Hírek és érdekességek a tudomány és technika világából

FMRI

Bush alias kígyó?

Minden erőfeszítésünk ellenére végül amúgy apolitikus technológiai rovatunknak sem sikerült kivonnia magát az amerikai elnökválasztás hatása alól. Szerencsére van mentségünk: a kampány értékes tudományos tapasztalatokkal is szolgált, hála dr. Joshua Freedmannak, a Kalifornia Egyetem kutatójának, aki kísérletében demokrata és republikánus választók agyműködését hasonlította össze. Mindehhez a legmodernebb „agyszkennelő" eljárásnak számító fMRI (Functional Magnetic Resonance Imaging) technológiát hívta segítségül, amely az agysejtek vérellátását monitorozza. Az fMRI tulajdonképpen azon az egyszerű megfigyelésen alapszik, hogy az agysejtek megnövekedett aktivitás esetén több oxigént igényelnek – ennélfogva az agy adott területére tartó véráram mennyisége is növekszik. Az, hogy az agy pontosan melyik funkcióért (pl. empátia) felelős területén történik mindez, támpontul szolgálhat a megfigyelt személy érzelmi görbéjének megrajzolásához.

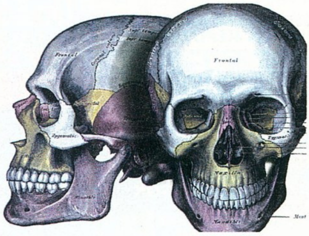


■ dr Joshua Freedman

Freedman a kísérletbe 10-10 olyan demokrata és republikánus szimpatizánst vont be, akiknek az agyműködését online monitorozta, miközben Bush, Kerry és Nader (az alig 1 százalékot kapó liberális jelölt) képeivel és propagandafilmjeivel „sokkolta" őket. Nem meglepő módon a kísérleti alanyok agyának empátiáért felelős része akkor mutatta a legnagyobb aktivitást, amikor kedvenc politikusuk tűnt fel a képernyőn. Az már figyelemreméltóbb, hogy míg a demokrata szimpatizánsok agya Kerry képére a leginkább egy gyönyörű naplemente keltette hangulathoz hasonlatos mély kapcsolat érzésével reagált, addig a Bush-hívők reakciója „sokkal interperszonálisabb volt: mintha valakire rámosolyogtak volta, és az visszamosolygott volna rájuk". A legérdekesebb megfigyelésekre azonban egy (a szeptember 11-i merénylet képeit is tartalmazó) Bush-kampányfilm levetítésekor került sor, ekkor ugyanis a demokraták agyának amygdala része lépett

■ Kerry (jobbra) Kenedy kíséretében- talán ezt a fotót is mutatták

működésbe, vagyis az a régió, amelyik különösen nagy veszélyre figyelmeztet (és amelynek működése leggyakrabban veszélyes állatok, pl. kígyók láttán szokott automatikusan beindulni)! Az eredmények nyomán Freedman máris a politikai „neuromarketing" beindulását vizionálta: „Az emberek rengeteg döntést hoznak, és gyakran nem ismerik azok hátterét. A döntéshozatal jelentős része nem tudatos, emiatt az agyszkennelést egyesek már a közeljövőben fel fogják használni arra, hogy javítsanak a politikusok elfogadottságán."



■ Vajon ő Bush-ra vagy Kerry-re szavazott volna?

Okos szövet

Roll it up!

Alig néhány hónapja, hogy rovatunkban részletesen foglalkoztunk a Bluetooth alkalmazásokat tartalmazó snowboard-dzsekivel. Most az Eleksen névre hallgató brit cég (és a mögötte álló német Siemens) még tovább ment, és magát a textilszövetet ruházták fel némi intelligenciával. Az „okos szövetbe" (smart fabric) ugyanis már közvetlenül integrálhatóak elektronikus komponensek, ráadásul a mosást és vasalást is jól viseli.

A különös matéria tulajdonképpen vezetőszálak és hagyományos textilszálak együttese. Két külső, elektromos szempontból vezető nejlonréteget tartalmaz – ezek között szigetelő réteg található, amelyet viszont számtalan ponton vezetőszálakkal szőttek át. Mindezeken túl a külső rétegek egy akkumulátor által táplált feszültségmérőt is tartalmaznak. Ha a felhasználó valamilyen módon – például az ujjával – nyomást fejt ki a külső rétegekre, a feszültség megváltozik, a szenzorok ráadásul a nyomás erősségét és pozícióját is képesek meghatározni. Apropó, nyomás: a szenzorok ebből meglehetősen sokat képesek elviselni – állítólag még egy autó áthaladása sem okozna különösebb kárt bennük.

Hogy mire is jó mindez? Az egyik kézenfekvő alkalmazási terület az intelligens kórházi ágynemű, amelynek szenzorai érzékelik, hogy a beteg az ágyban fekszik-e.

■ 25 Gb-os és finom...

Ugyanígy szóba jöhetnek szövetalapú mobiltelefonok, illetve a repülőgépek és egyéb járművek üléseibe integrált elektronika.

Bármi is valósuljon meg hosszútávon ezekből, kézzelfogható eredmények máris vannak: az Eleksen nemrégiben flexibilis, feltekerhető és kimosható billentyűzettel állt elő. A cég fejlesztői állítólag most olyan játék babán dolgoznak, amely a nyomás erősségétől függően reagál: erősebb esetén sírva fakad, míg a csiklandozást gyöngyöző kacajjal hálálja meg. Sőt már az okos szövet továbbfejlesztése is napirenden van: a következő generációs intelligens textiliába már nemcsak a vezetőszálakat, hanem magukat szenzorokat is beleszőnék.

Kukoricalemez

Mazsola kedvenc DVD-je

Immár évek óta hallani különböző híreszteléseket arról, hogy egyes adattárolóeszköz-gyártók alternatív alapanyagú médium kifejlesztésén munkálkodnak. Az egyik első kézzelfogható eredménnyel a PC-s körökben mostanság leginkább DVD-meghajtóiról ismert Pioneer jelentkezett, amelynek kutatói kukoricaliszt-gyantából (!) állítottak elő optikai lemezt. Az új médium Blu-Ray kompatibilis, vagyis a megszokott 4,7 GB helyett akár 25 GB-nyi adat is tárolható rajta – ehhez persze következő generációs író is szükségeltetik. Mivel teljes egészében szerves anyagokból épül fel, ennélfogva a megfelelő körülmények között el is bomlik, a „kukoricalemez" összehasonlíthatatlanul kisebb környezeti kockázatot jelent műanyag-fém társainál, és – habár nem ajánlott – állítólag akár el is fogyasztható...

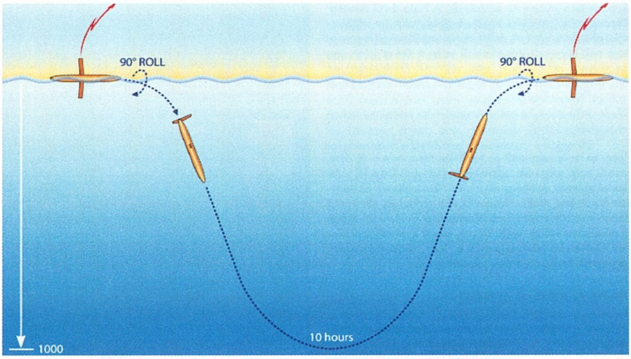
...és ha már az optikai lemezeknél tartunk, feltétlenül említést érdemel a Delkin „eFilm Archival Gold" elnevezésű üdvöskéje is, amely elsősorban bevonatával és tartósságával tüntet: a 24 karátos arannyal (!) borított lemezre a gyártó nem kevesebb, mint 300 év (!) garanciát vállal. Ehhez képest az ára nem is tűnik annyira borsosnak: a tizes csomag már potom 17,99 dollárért a miénk lehet. A látszólagos ellentmondásra (24 karátos arany bevonat kontra alacsony ár) a sárga fém legendásan jó nyújthatósága szolgálhat magyarázatul, ugyanis a lemez írási felületének teljes beburkolásához mindössze 20 cent értékű alapanyag szükségeltetik.

Spray

Az első AUV

Habár első látásra talán annak tűnhet, a képen látható különös szerkezet mégsem új generációs, kavitációs elven működő nukleáris töltettel ellátott torpedó – szerencsére annál jóval békésebb célokat szolgál. Ez kérem, nem más, mint az első, tudományos körökben máris legendává nemesült autonóm víz alatti jármű, röviden AUV, vagyis Autonomous Underwater Vehicle (amely nem összekeverendő a rovatunkban már többször szereplő embernélküli légi járművel, az UAV-val, vagyis az Unmanned Aerial Vehicle-lel).
Az AUV eredeti ötlete egy bizonyos Henry Stommel nevezetű úriembertől származik, aki egy 1989-ben írott tanulmányában olyan járműveket képzelt el, amelyek az óceánokat járva folyamatos jelentésekkel szolgálnának annak állapotáról. Az AUV-ok meghatározott ciklus szerint folyamatosan változtatnák mélységüket, energiájukat az óceán vizének hőjéből nyerve.
Nos, ha az utóbbi elképzelés (meghajtás) nem is bizonyult megvalósíthatónak, az AUV alapötletét mégis felkarolták – a fejlesztés első eredménye a Spray névre hallgató szerkezet, amely éppen az idő tájt „ússza át" a Golf-áramlatot, miközben e sorokat olvassátok.
A Spray egy hosszú élettartamú lítium akkumulátort és hidraulikus pumpák kombinációját használja tömegének finom változtatásához, amelynek segítségével nemcsak merülési mélységét képes szabályozni, hanem előremutató irányú mozgást, „siklást" is végez. A Spray meghatározott időnként a felszínre emelkedik, ahol a tudósok előbb GPS segítségével meghatározzák a pozícióját, majd műholdakon keresztül begyűjtik az általa összegyűjtött adatokat. Az első AUV akár 1500 méteres mélységbe is képes alámerülni, és akár több hónapon keresztül működőképes marad – hála sajátos hibrid meghajtási elvének. Fontosabb részegységei mind mind duplikáltak, még azt is képes volt túlélni, amikor az egyik felmerüléskor egy felszíni hajó szabályosan átgázolt rajta... További információk a http://spray.ucsd.edu/ weboldalon.

Joshua



■ Forgó mozgás mélységváltoztatással- nem is embernek való

canopus
http://www.canopus.hu
tel: (1) 253-0038

Let's EDIT 2

Házi videóból DVD
3 lépésben!!!

1. lépés
DV AVI, MPEG-1, MPEG-2 formátumokba történő beírás a számítógépbe!

2. lépés
Valósidejű videószerkesztés a DV kimeneten is, akár kevert forrásokból. 2D-s és 3D-s trükkök, valósidejű szűrők, feliratozás és hangkeverés.

3. lépés
DVD írás közvetlenül a szerkesztőlécről, fejezetek megadásával. Kijátszás lehetősége számos formátumba (Real Media, QuickTime, Windows Media, MPEG-1, MPEG-2).

Olla olvasók!

Kiskarácsony, nagykará... ja nem, bár már a 13. idei Guru-számot toljuk az arcotokba, még mindig nem ez jön! Talán mondanom sem kell, hogy a hónap slágertémáját az elbarmolt DVD-k jelentették, az első héten több száz levelet söprögettem ki a postaládából, melyek többségében korrekt és megértő stílusban (ezért mindenkinek örök hála és köszönet... higgyétek el, hogy nagy kő esett le a szívünkről) hiányoltátok a Demo könyvtárat, illetve sok esetben az egész tartalmat. Természetesen mindenki jogosan fortyant fel, mea culpa részemről is az eset miatt. Mint kiderült a szerkesztőség volt a leginkább fogcsikorgató hangulatban, míg Ti türelmesen vártatok az újragyártott lemezekre – na de mindegy, a kárpótlás már célba ért, a CD-gyárnak pedig küldjük kollektíven meleg gratulációnkat.

Nézzük, mire számíthattok ebben a két oldalban: együtt örülünk az xboxos teszteknek, meghallgatjuk a nép szavát, amint mind harsányabban követeli a korrektor néni markánsabb – lehetőleg képpel illusztrált – szerepvállalását, szó lesz a lemezmelléklet nélküli Gurukról, kapunk néhány teljesjáték-ötletet, de mindenekelőtt magyarázkodunk egy sort, mert Murphy is megmondta: ha valamit félre lehet érteni, azt valaki félre is fogja... Íme:

Két dupla, egy fordított

Fokrémes palacsinta Guru! Egy haverommal észre vettük, hogy csak egy DVD-t adtatok az október 29-én megjelent PC Guruhoz. Közben a lap elejére az volt írva, hogy dupla DVD van az újságban. Mi van a másik DVD-vel? andruf Ui. Választ követelek.

Nos igen, a nehezen ugyan, de azért félreértelmezhető címlapfelirat esete. Nos, természetesen sehol sincs másik korong, fizikailag egyetlen, de kapacitását tekintve dupla terjedelmű DVD lemezre gondoltunk. Persze nem lett volna akkora probléma ebből, ha legalább normálisan működött volna az egy lemez... – de ha ez segít, Sasa kezét le fogjuk törni a következő hiba esetén.

120 nem egyenlő 300

Hali hó!! Először is köszke, hogy ilyen f***a mellékelt könyvvel áldottatok meg minket. De a 11. számban azt ígértétek, hogy 300 oldalas könyvet kapunk, ehelyett egy 118 oldalassal kellet, hogy beérjük. Azt szeretném megkérdezni, hogy lesz folytatása vagy ez csak ámítás volt? 300 oldalt nem lehet 118 oldallal helyettesiteni. NEM? Még tömören se. Dani

Nos, igen! Bár árulkodó lehetett volna a címlapon és a gerincen elhelyezett alcím (A kezdet), de a félreértések elkerülése végett valóban odaírhattuk volna az elejére, hogy első rész, meg a végére hogy „folytatjuk...". Egyébként, ha ezt olvasod, már úgyis tudod, hogy tárgytalan a reklamáció, hiszen ebben a számban folytattuk, és a végére is érünk a Masters of Doom könyvnek. Ja, jut eszembe: [RECCCSSS!] *(Wáááááá – Sasa)*

Másfél giga RAM

Itt ace ace újból. A múltkori levelemet véletlenül kétszer küldtem el. Nehogy kétszer rakjátok be. **(Alig néz hülyének a srác...)** Egyébként a nevem aC3 nem tudom miért írtam ace ace-t. Ja amúgy félre írtátok az újságot. A Restaurant Empire gépigényéhez ezt írtátok: P3 500 MHz, 1282 MB RAM. Na itt a hiba. 1282 MB RAM!!! Ez nekem egy kicsit sok(k). **(Meglátod, hamarosan elérjük ezt is.)** Na mindegy. Most jönnek az utóiratoook.
U.i.1. Duke Nukem Forewer? Mikó lesz má?
U.i.2. Én is örülök (úgy, mint Braghar Hrau Grolah) hogy végre nem a „PC Guru a király" képaláírás szövegek nyernek a képaláírás rovatban. Én is küldtem jó pár képaláírást, de végül rájöttem, hogy csak akkor nyerhetek, ha benne van az, hogy a PC Guru a király, ezért abbahagytam egy kis időre. Örülök hogy ez végre megváltozott.
U.i.3. Többé nem lesz poszter? Nehogy mán csak 1 legyen!
U.i.4. Régi játékokat a DVD-re! Szerintem, van még hely azon a DVD-n. Ja és már mondtam, programot, amivel elindul IKSZP-n. aC3 (nem ace ace)
Ja és legvégül: köszi, hogy megfogadtátok a tanácsaimat.

1. Ezt tudom, van rá egy frappáns válasz már vagy hat éve, úgy hangzik: „Majd ha kész lesz"! Elégedett vagy?
2. Ez valóban így lett volna? Mindenesetre csak ismételni tudom magam, abból kell meríteném, amit küldötök.
3. Nyugodalom, lesz még.
4. Persze, van hely, főleg legutóbb volt, amikor üres volt több mint a lemez fele (hehe).

Xboxon tesztelve

Szasztok! Király az újság, de ezt már sokan mondták előttem is... Tetszettek a matricák is, meg a poszter is, ilyenek jöhetnek még (különösen a poszter). Amik miatt igazából billentyűzetet ragadtam, az az „Xboxon tesztelve" cikkek voltak, amiket a múltkor valaki nehezményezett, pedig szerintem ez hatalmas ötlet volt. Szerintem inkább azokat a kétoldalas preview-kat lehetne kihagyni, amik egy videó megtekintése, esetleg a fejlesztőkkel való beszélgetés alapján keletkezett, ezekre elég egy (inkább fél) oldal is. Az xboxos cikkek viszont nagyon királyak, mert tényleg képet adnak arról milyen játék lesz az PC-re, csak a grafikát kell képzeletben javítani az olvasónak. A Halo 2-ről mindenképpen csináljatok ilyet, annál a legjobb volna, ha teljes értékű cikket csinálnátok, értékeléssel együtt, végül is szerintem sok Xbox tulaj (énis! énis!) veszi a Gurut (elég gáz, hogy nincs offline újság, ahol volnának értékelések), és PC-re úgysem fog még megjelenni három évig... Ennyi voltam, Alucard da gr8
Ui. Jó volna még, ha anime rovatot is be tudnátok tuszkolni az újság végére...

Igen, ez az xboxos-ps2-es tesztelés szerintem is jó ötlet, csoda hogy még nem láttam viszont máshol. De a fél oldalas előzetesek valahogy nem a PC Guru stílusa, ha nagyon körülnézel, találsz ilyen cikkírási módszert alkalmazó lapot, mi inkább maradunk informatívak. A Halo 2-t abban a pillanatban előteszteljük Boxon, ahogy a jelenleginél picivel konkrétabb ígéretet kapunk a PC-s megjelenésre. Addig minek húzogatni a mézesmadzagot...?

Mani, mani, mani...

Pálinkás Jó reggelt! Azért írok neked, mert lenne egy nagy és lényegre törő, sok mindenki által vitatott, ámde megválaszolását tekintve egyszerű kérdésem: Mi a véleményed az Internetes Pénzkeresésről? Ezen belül is arról lenne szó, amikor reklámokat kell nézegetni. Már legalább ezer embert megkérdeztem, valaki azt mondta, hogy neki már fizettek, valaki szerint felesleges időpocsékolás. Neked mi a véleményed róla? Ugyanis nekem már küldtek pénzt, valaki nem hiszi el, valaki igen. Vajon a legjobb informatikai célzatú szórakoztató magazin levrov vezetőjének mi a véleménye róla? Ez itt a nagy kérdés. Várom a válaszodat! Ui.: Ha nem fogyasztom nagyon a Finom és Értékes Levrovterületet, beteszel? Hutt, a belező

Képaláírás pályázat

A pályázatunkra érkezett válaszok közül a szerkesztőség három győztest hirdetett:

"Ettől a csajtól a ostor is merev lesz!"

- Birincsik Gábor

"Hmmm... Mégis van jobb játék mint a légycsapkodás."

- Zsombok Dávid

"Rajta, üss te kis manó, hiszen kedvencem a szado-mazo!"

- Vitális Zalán

A győzteseknek gratulálunk, magyar nyelvű, eredeti Rebels játékprogramokat nyertek.

Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.

Kedves Hutt úr! Véleményem szerint mai, vírusokkal, backdoorokkal, trójaiakkal zsúfolt világunkban nagy meggondolatlanság mindenféle külső, ismeretlen forrásból származó programot feltelepíteni, főleg, ha az zöldhasúak ígéretével csábít. De legalábbis nem áll arányban a kockázat azzal a kevéske pénzzel, ami ebből befolyhat. Mindenesetre azt megígérem, hogy ha megvan az első Ferrarid a bevételből, szemrebbenés nélkül felülbírálom az álláspontomat.

Katinka ismét előkerül

Tisztelt PC GURU Tím!
Már két éve veszem a PC GURUT, de még egyszer se okozott csalódást. A gamestar (direkt kisbetű) a nyomotokba se ér. Egy kérésem lenne csak: KORRNÉNIRŐL posztert! Ez mindenki vágya a rajongókörben, de ha ez nem lehetséges, akkor legalább egy fotót róla, mondjuk akkor, amikor épp a sok írni nem tudó paraj leveleit javítgatja. Meg vagyok ZAKkanva érte.
Na cső: DOG
U.I: Dehakimerijavítaniazírásomatnemtommitcsinálok. **(Dehogy, dehogy… – korrnéni)**

Erre mit is mondhatnék? Rutinosan átadom a szót… (Sajnálom, hogy innen kell megtudnod, de az újságos mellényúlt… Ez nem a Playboy… – korrnéni)

Gazdaságos Tesco-Guru!

Üdvözletem! Egy ötlettel állnék elő (nem újdonság): kellene egy lemezmelléklet nélküli PC Guru! Olcsóbb lenne, és akinek nincs szüksége a lemezekre, annak nem kell kifizetnie érte fölöslegesen a pénzt. Mert ez már volt a konkurenciánál (mind elbuktak), de nem hiszem el, hogy ebben az országban én vagyok az egyedüli evvel a kéréssel! Nem hiszem el, hogy más mindenkinek kell a lemez. A PC Gurut azért is szeretem, mert részletes, kevés kép van benne, és sokáig lehet olvasni (pár nap). De a lemezek nekem pl. nem kellenek. Így olcsóbban hozzá jutnék, és mindenki jól járna, Happy End. Kérlek fontoljátok meg (persze a Spellforce-osat megveszem melléklettel!).
Köszönettel: János

Hogy is írtad? „ez már volt a konkurenciánál (mind elbuktak)" – aranyos vagy. Szóval a Spellforce-osat megveszed? Megveszed te majd a többit is, vagy az újság, vagy a melléklet, vagy az extra ajándék miatt… bízzunk ebben, egyelőre.

Teljes játék #1

Hello! Most írok először a levrovba. Nagyon jó az újság, tök jó, hogy most már némely számhoz posztert is adtok, a DVD is egész jó, a teljes játékok között is vannak nagyon jók. A teljes játékok közt lehetne már végre valamilyen Star Wars játék is, szerintem sokan örülnének neki (köztük én is). Gondoltam leírom ezeket... Üdv. Rendszeres olvasótok: "H"

Igen, igen, végre lehetne már valami Star Wars teljes játék, csak hát ez a fránya Lucas, ha a fejébe vesz valamit… De ha az öreg George-ot sikerülne is jobb belátásra téríteni, ott az európai forgalmazó, ő nem rajong a lemezmellékletes kiadásokért. De tényleg jó lenne, mi is szeretnénk, főleg mostanában, amikor végre újra jók a Star Wars alapú játékok.

Teljes játék #2

Csá Zak!
1. Nem tudnátok berakni a Vice Cityt teljes játéknak?
2. Király a levrov.
3. Én is támogatom azon ötletet, hogy egyszer a korrektor néni vezesse a levrovot.
4. PC GURU Forever!
5. Beteszel a levrovba?
Máté

1. Hogyne tudnánk! Csak 8 000 forintért kéne adnunk az újságot…
2. Kösz.
3. Te jössz, korrnéni: (Hála istennek ez a veszély nem fenyeget… – korrnéni)
4. …és még utána is.
5. Be.

Teljes játék #3

Hello Zak! Az újság nagyon jó, a teljes játékok is rendben vannak. De ne csak stratégia játékokat adjatok, ahogy az mostan lenni szokott. Ja, egy kérdés: El tudnád árulni, mi lesz a következő 3 teljes gamma? Na, csak ennyi. És ne felejtsd el, fogsz még rólam hallani!
BAN6GAB, egy hű olvasótok

Kizárt, én nem fogok úgy járni, mint JuliuS, hogy aztán hónapokig rágják a fülemet, és mindenki a következő megjelenésekkel nyaggasson. Annyit árulok el, ami már amúgy sem titok: decemberben a Spellforce-ot adjuk. Jó, egye fene, adok egy pici tippet 2005 elejére is: január-februárban lesz egy first person shooter, meg egy magyar fejlesztésű hmmm… szóval az sem stratégia lesz. Lehet gondolkodni!

Programszervezés

Csákány Zak! A Medal of Honor LAN-partyt nem lehetne átrakni egy másik szombatra? Mert pont azon a napon megyek iskolát látogatni! Nah, csak ennyi, ha van valami, még megírom! Csákány a fejedbeee! Jah, és üdvözlöm a korrektor nénit! :) }{ecske

Ööö, most mondjuk le, változtassuk meg, szervezzük át nagyjából 200 érintett versenyző meg mégegyszer ennyi drukker és érdeklődő programját? Azt hiszem, ezt most nem tudjuk bevállalni, bocsi.

Katinkát felfedik

Üdv Zak! Eljött az idő, hogy végleg leszámoljunk a korrektor nénivel… J Szal.: Egyszer régen, egy messzi-messzi galaxisban… upsz, ez nem az. Na: Ha lehet, indítanék 1 pályázatot, amit minnyá meg is nyerek. J A pályázat címe: „Hogy hívják a korrektor néni nevét?" Namánmost előző levrovban elszóltad magad, Zak (vagy nem, de most nem ez a lényeg). A korrnénit „Katinka"-ként emlegetted. Ezt megszorozzuk az 56142 és a 72151 legkisebb közös többszörösével, gyököt vonunk, és hozzáadunk 1-et. A végeredmény az a következtetés, hogy a korrektor nénit Katalinnak hívják. Eddig OK, de mi lehet a teljes neve? Megálmodtam a családi nevének első betűjét, ami egy „R" betű. Kemény valószínűség számítások alapján kikövetkeztettem, hogy ezt milyen betűk követik (részletesebben most nem írom le, hogy jött ki). 4 betű jön utána, egy „b", egy „á", egy „l", és egy „e" betű. Ezeket abc sorrendbe rakva, és az első betűt „elébiggyesztve" Rábel jött ki. Tehát a korrektor hibajavító nénit Rábel Katalinnak hívják. (Ha engedélyezi, hogy minden PC_GURU -t olvasó „alattvaló" megtudja a nevét, bár ezzel egy kicsit elkésett…) Hát ennyi. Üdv Rátok, és házatok népére. Az újság nagyon király, a DVD, és a „nyomtatott papír" J is.
UI: Kedves „alattvalók"! Legközelebb olvassátok el a könyv-melléklet azon részeit is, amelyek szerintetek nem érdekesek, és akkor Ti is nyerhettek ilyen pályázatot. Ugyanis a Doom 3 könyv 2. lapjának hátulján ott díszeleg a 8. sorban: „Korrektor: Rábel Katalin. J „Ollá": Snyper

Huhh… azta! Csak csendben megsúgom, hogy már hosszú hónapok óta minden egyes PC Guru (pl. a kezedben tartott is ilyen) utolsó oldalán, az impresszumban szerepel a korrektor néni becsületes neve. Az meg már minden Murphyk legMurhpybbike (na ezt vajon hogyan kell írni?) (nem tudom, nem vállalom – korrnéni), hogy a könyvben éppen a korrektor néni nevében maradt elgépelés. De azért ügyes voltál, gratulálok. (Egyébként ezt már megbeszéltük a levélíróval suba alatt… – korrnéni)

Hormonkezelés

Hi Zak! Flatline csaj? O_o
És ha csaj, jó csaj? :P
És ha jó csaj, megadja a telefonszámát? :D
És ha megadja a telefonszámát...
Đonkey

Bár személyesen még nem volt alkalmam találkozni vele, amit eddig hallottam róla, meg olvastam tőle, nos, igazából azon sem lepődnék meg, ha kiderülne róla, hogy csajszi. Vagy hogy UFO. Vagy egy meghibbant AI. Sosem lehet tudni…

Demi „Zaklatás" Moore

Csá Guru, hello Zak, csókolom korrnéni! Hány nő van most a szerkesztőségben? Maradok hű olvasótok: kaaz
Ui. A Masters of Doom király könyv lett, nem tudnátok Romeróval v. Carmackkal egy interjút lehozni?

Dehogynem, hiszen tudod, a PC Guru számára nincs lehetetlen! Romeróval Hancu már hosszas beszélgetéseket folytatott, de a „yeah, tesó, lökd azokat az interjúkérdéseket" fázis után John eltűnt az éterben… (Mint kiderült, leszerződött a Midway kiadóhoz, akik – tanulva Romero viselt dolgaiból – azonnal megtiltották, hogy bármiről nyilatkozzon.) Foglalkozzunk inkább a kulisszatitkokkal: szorosan véve a szerkesztőségben nincs egyetlen nő sem, tágabb értelemben viszont van három is. Ott van ugye a – elsősorban áldásos tevékenységemnek köszönhetően a köztudatba rángatott – korrektor néni (Hát ez az! – korrnéni), aztán a hirdetések szervezésével megbízott munkatárs (megfejtéseket e-mailben várjuk), valamint Demi „Zaklatás" Moore mintájára a közvetlenül a Sasa felett álló főnökasszony, más néven lapigazgató (kvízkérdés No.2). Ja és persze Flatline, hehe.

Vastag DVD sima tokban

Hi Zak és Korrektornéni! Szeretnék véleményt nyilvánítani a melléklettel kapcsolatban. Ááá...belenéztem a napba...már látok. Tehát, szerintem a DVD tok teljesen felesleges, mert túl nagy helyet foglal. A teljes játékot külön CD-re kellene tenni, ha 1 CD-s a játék. Ha egynél több, akkor egy sima DVD-re. És a lemezt egy vastag CD tokba kéne tenni, CD borítóval.
Mellette lehetne a dupla DVD, progikkal, rovatokkal stb. De szerintem, elég lenne, ha a nem teljes játékos korong sima DVD-n lenne, de akkor Chris-nek nem lenne jó. A másik ötletem, hogy minden év elején kéne egy nyereményjátékot hirdetni, és a nyeremény lenne 26500db CD táska. Remélem, válaszolsz, mert én állandóan írok. Na jó. Brazilnak írtam mindig, de soha nem válaszolt. Vagyis senki nem válaszol nekem. Néha úgy érzem, hogy csak egy szellem vagyok. Üdv: R-pee

Őszinte leszek, a levél első részét kétszer is elkezdtem elolvasni, de kissé zavaros, szóval inkább azt mondom, jajj… én is belenéztem a napba. Na most már látok, szóval azt mondod, örülnél, ha év elején hirtelen csöngetne a postás 26 ezer CD táskával? Hát nem tudom…

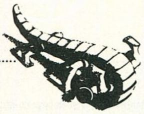
Teljes játék #sok

Hi Zak, Guru, és Kedves Korrektornéni! Előre is leszegezem, hogy jó az újság, stb. valamint adok egy kis dolgot a Korrektornéninek. Kúúl! Naon örülök annak, hogy a Pokoli Szomszédok lesz a köv. teljes gáma. Elképzelhető, hogy a 2. része is lesz a melléklet egyszer? Egyébként nagyon jó a Doomról szóló könyv... Adjátok be e levelet. Sokat jelentene nekem. Üzenem Firekeeper-nek, Lénárt Tomy-nak, hogy: Megcsináltam! Bekerültem a PC Guru-ba. **(Hú, leizzadtam, remélem nyertél valamit. – korrnéni)**
Köszi. Továbbra is: Hajrá Guru!
Krotatic alias Molnár Zoli

Örülök, hogy örülsz a Szomszédoknak és igen, határozottan elképzelhető, hogy a második rész is visszaköszön egyszer, mint melléklet. Na nézd, a végén hogy belejöttem a kotyogásba… Úgyhogy be is fejezem, a teljes levrovval együtt. Találkozunk karácsony előtt pár nappal, addig legyetek jók, és ha egy nagydarab, piroskabátos ember közeledik felétek fadarabbal a kezében, jobb, ha elhúzzátok a csíkot (ha csomaggal jönne, az jó jel, bár elképzelni sem tudom ezt a lehetőséget a ti esetetekben…)

Zak - levrov@pcguru.hu

PRAXIS PLASZTIKAI SEB SZET
Megn vekedett fØrfi mell (gynecomastia)
zs rsz vÆsa. Benıtt k r m lØzeres mßtØte.
ElÆll f lek plasztikÆja. KopaszsÆgÆt sajÆt hajÆnak
microszigetes Æt ltetØsØvel megsz ntetj k.
Anyajegyek, tetovÆlÆsok eltÆvol tÆsa.
1114 BUDAPEST, Bart k BØla œt 1. **Telefon :** 365-86-33 Tel/Fax: 405-61-21
Mobil: 06/20-934-8778, **www.janky.hu**,
e-mail. jankydr.plastsurg@axelero.hu



Halhatatlanok

Mozi

Számtalan alkalommal körbejártuk már a mozis képregény-adaptációk témáját, de a dolgot nem lehet – vagy nem hagyják – megunni, szinte naponta hallja az ember, hogy újabb rajzolt hős, vagy világ kerül a vászonra. Jó néhány alkotás híre röppent fel az utóbbi időben – Transformers, Vasember, Szellemlovas –, és hasonló számú produkció került már a megvalósítás fázisába: Sin City, Fantasztikus Négyes, Elektra. A képregény-irodalom azonban nem csak amerikai művekből áll, ahogy a filmgyártás sem csak Hollywoodra korlátozódik. Európában – ha nem is hazánkban – legalább olyan kultusza van a kilencedik művészetnek, mint az államokban, és az öreg kontinens egyik legnagyobb képregényhatalma maga Franciaország. Hónapról hónapra jelennek meg különböző rajzolt füzetek, és nem csoda, hogy a francia filmipar sem akar kimaradni a feldolgozási lázból. Ez a fejlemény egyáltalán nem újdonság, hiszen a gallok sem kezdők ezen a téren, amit mi sem bizonyít jobban, mint az Asterix két mozis epizódja, vagy a legutóbbi francia képregény-film: a Fék nélkül (papírformátumban: Michel Vaillant).

5/5

Bevett szokás egy-egy füzet vászonra ültetését illetően, hogy a rendező vagy a stúdió szemet vet az ideálisnak tartott anyagra, és a jogok felvásárlása után nekilátnak a produkciónak. A Halhatatlanok – a La foire aux immortels és a La femme piége című képregények alapjaira építkező mozi – már ezen a téren is különbözik hasonszőrű társaitól, hiszen a rendezést nem más vállalta fel, mint maga a rajzolt képkockák alkotója: Enki Bilal. A francia úriember neve talán nem cseng ismerősen (hisz az európai képregények még a Kockás magazin idejében élték virágkorukat), de talán elég, ha annyit mondunk: hazájában mesterként tisztelik, és futurista-utópista munkái igen nagy népszerűségnek örvendenek képregényes körökben.

Bilal filmje több szempontból is elüt a hagyományos comics-feldolgozásoktól, ami azért sem véletlen, mert az eredeti mű sem kategorizálható olyan könnyedén, mint egy szuperhősös sztori. Elfelejthetjük az amerikai mintát (a jelmezes figura megmenti a világot), a rajzolói széket a rendezésre cserélő Bilal igen csavaros, kusza történetet tár elénk, ami elejétől a végéig igényli a néző figyelmét. Elég, ha csak pár pillanatra elgondolkodunk, máris elveszítjük a nehezen követhető, de éppen ezért élvezetes vonalat. A történet egyedisége mellett a látvány is eltér a megszokottól: ez az első olyan film, amit teljes egészében kék vászon előtt forgattak, és a valódi szereplők száma is igen csekély, olyan, mintha a Final Fantasybe néhány élő színészt csempésztünk volna. A különös látvány elsőre meghökkenti a nézőt, de hamar rájövünk, hogy ez a vizuális megoldás nélkülözhetetlen a cselekmény pontos megfejtéséhez, így olyan plusz élményt garantál, amit manapság kevés mozi képes biztosítani.
A Halhatatlanok nem egyszerű filmes élmény, ne az átlagos hollywoodi elvárásokkal közelítsünk felé, hanem készüljünk fel valami egészen újra, olyasmire, ami még a vetítő elhagyását követően is hosszan le fogja kötni gondolatainkat.

Összegzés:
Képregény-adaptáció francia módra: különleges, misztikus darab, ami mind látványában, mind történetében képes újat mutatni a közönségnek

Amerikai Taxi

Mozi

Hollywood mindig is szerette a feldolgozásokat, soha nem telt el úgy év az amerikai filmgyártásban, hogy ne költözött volna be a mozikba egy vagy két, de általában több remake, ami egy korábban sikeres alkotás némileg átszabott, vagy teljes egészében lemásolt utánérzését produkálta. Gondolom, azt mondani sem kell, hogy ezek az alkotások ritkán képesek visszaadni az eredeti színvonalát – legyen szó saját alomból, vagy külföldről átemelt ötletről –, leginkább olyan mozik születnek így, melyek nyomába sem értek a lemásolt alkotásnak. Az idei feldolgozások legújabb darabja bőven túlszárnyalja ezt a kategóriát, sajnos azonban negatív irányban: ha beülünk megnézni az Amerikai Taxit, egy dologgal leszünk csak gazdagabbak, méghozzá a tudással, miként NE csináljunk egyszer már befutott filmből újat...

Ha megemlítjük, hogy Luc Besson, plusz hozzátesszük még, hogy Peugeot 406, mindenkinek beugrik a francia popcornmozi: a Taxi. A két folytatást megérő akció-vígjáték hatalmas sikereket könyvelhetett el Európában, és az egyszerű alapötletből építkező film felkeltette az álomgyár sikerekre fogékony nagyembereinek érdeklődését is. A gondolatot – miszerint ültessék át a történetet amerikai környezetbe – tett követte, és az eredmény decembertől megtekinthető a hazai mozikban is. Annyit már most el kell árulnom, hogy hatalmas meglepetés senkit nem fog érni, ugyanis a forgatókönyvíró Ben Garant nem nagyon dolgozta át Luc Besson korábbi munkáját, csupán New Yorkba ültette át a cselekményt, a Peugeot-t Fordra, sofőrünket fekete hölgyeményre cserélte (Queen Latifah), az ellent pedig az Amerikában jellegzetes latin-amerikai cicababákra módosította. Ezen kívül minden maradt a régiben: a romantikus szál, a kelekótya, vezetni képtelen rendőr, még a rivális autómárkája is német maradt, igaz, a kreativitást dicsérendő, ezúttal dögös BMW-kel rabolják a bankokat. Sebaj, gondolhatnánk, a puding is jó másodszorra, csak tenni kell még rá tejszínhabot – azaz, ami a franciáknak bejött, az amerikai módra is működni fog. Sajnos azonban nagyot tévedünk. Amit annak idején Gérard Pirés a kisujjából kirázott, azt Tim Story direktornak nemhogy felülmúlni, de még csak utánozni sem sikerül. Az üldözések gagyik, a látvány csapnivaló, a humoros próbálkozások inkább fárasztók, mint szórakoztatók, és valahogy az egész nem működik, a néző csak feszeng a székében, és azt várja, mikor lesz ennek a katasztrófának vége. Azok, akik annak idején megkedvelték az eredeti Taxit, jobb, ha messziről elkerülik ezt a filmet, különben csak feleslegesen felidegesítik magukat, aki pedig kihagyta a francia sorozatot, ezúttal sem marad le semmiről: hasonló kategóriában bárki talál magának maradandóbb alkotást, ami kínszenvedés helyett inkább szórakoztat.

1/5

Összegzés:
Teljességgel elbaltázott feldolgozás, ami még távolról sem közelíti az eredeti humorát, lendületét, az igazi Taxi-hangulatot.

Birkás Péter

A teljes Mátrix gyűjtemény

DVD

10 lemez
Rendező: Larry Wachowski, Andy Wachowski, Andy Jones, Mahiro Maeda, Shinichiro Watanabe, Yoshiaki Kawajiri, Takeshi Koike, Koji Morimoto, Peter Chung
Szereplők: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Ann Moss, Hugo Weaving, Harold Perrineau,Jr., Monica Bellucci, Jada Pinkett Smith, Gloria Foster, Helmut Bakaitis, Neil Rayment, Adrian Rayment, Mary Alice, Ngai Sing
Hang: magyar, angol (DD 5.1)
Kép: 16:9 (2.35:1)
Felirat: magyar, angol, cseh, horvát, lengyel, szlovén, török
DVD Start: 2004. december 14.
Forgalomba hozza: Warner

Immár öt éve, hogy Larry és Andy Wachowski filmje, a Mátrix betört a köztudatba. Népszerűsége azóta is töretlen, bár a folytatások némileg megtépázták az eredeti mű renoméját. Számos rajongó úgy tartja: kár volt tovább gördíteni a történetet, ám közel egy évvel a harmadik rész bemutatója után ezen keseregni már teljesen felesleges. Azok, akik nem szimpatizáltak az Újratöltve és a Forradalmak című epizódokkal, valószínűleg nem lelkesülnek fel a hír hallatán, de akik mindhárom epizódot megkedvelték, bizonyára örömmel veszik tudomásul, hogy decemberben végre egy hatalmas gyűjtemény részeként vásárolhatják meg a trilógiát, kiegészítve az első és második részeket összekötő Animátrix gyűjteménnyel. A csomag két változatban kényezteti a rajongókat, választhatunk a „szimpla" díszdoboz, és az információs könyvecskével és szoborral megtoldott luxuskiadás között. A csomag tartalmazza a három rész kétlemezes kiadásait, az Animátrix egylemezes változatát, és további három, eddig sehol nem publikált extra lemezt, ami a korábbi bőséges kínálatot tornázza feljebb egy-két fokkal. A hihetetlen mennyiségű kiegészítőt felsorolni az egész oldal sem lenne elég, így igyekszünk az igazi kuriózumokra koncentrálni a gigantikus összeállításból. A lemezeken megtalálható a Matrix Revisited című dokumentumfilm, ami mintegy két órában mesél az első Mátrix-film keletkezéséről, kitérve annak minden részletére. A második korong tartalmaz egy önállóan meghallgatható zenesávot, mely egy negyvenegy számból álló zenegyűjtemény, amit a Wachowski testvérek válogattak össze filmjük számára. A negyedik lemezen foglal helyet egy eddig nem publikált kisfilm, ami az autópályás jelenet korábban sosem látott pillanataiba avat be, sőt egy másik rövidfilm kapcsán azt is megtudhatjuk, miként lehet a továbbiakban hasznosítani a második rész számára felhúzott autópálya-részletet. A tíz korong egyike tartalmazza az Enter the Matrix című játék számára forgatott videókat, így aki mostanáig nem érzett késztetést a végigjátszásra, ezután már nem is kell foglalkoznia vele, hiszen minden különösebb erőfeszítés nélkül megtekintheti az eddig csak a megszállott játékosok számára elérhető részleteket.

5/5

A nyolcas lemezen eddig sosem láthatott dokumentumfilmek foglalnak helyet – egyenként megközelítőleg egy óra játékidővel –, melyek közül az egyik a Mátrix filozófiájával, míg a másik azzal a problémával foglalkozik: vajon létezhet-e igazi Mátrix. Ugyanezen lemezen található még további hét rejtett kisfilm, ami szintén ezen a bővített kiadáson tekinthető meg először. A kilences korong nagy durranása egy másfél órás dokumentumfilm – Felépül a rendszer címen –, ami bemutatja az alkotókat a színészektől egészen a számítógépes trükköket készítő mesteremberekig. Mindezek mellett találhatunk több tucat kisfilmet a jelenetekről, technikusokról, kaszkadőrökről, szóval mindenről és mindenkiről, aki csak kapcsolatba került a trilógiával.

Mátrix-megszállottaknak kihagyhatatlan darab, nem csak kiváló megjelenése, hanem az információk kifogyhatatlan tárháza miatt egyaránt.

A Gyűrűk Ura
A király visszatér Bővített, extra változat

DVD

4 lemez
Rendező: Peter Jackson
Szereplők: Elijah Wood, Ian McKellen, Viggo Mortensen, Sean Astin, Orlando Bloom, Andy Serkis, Billy Boyd, Dominic Monaghan, John Rhys-Davies, Bernard Hill, Miranda Otto, Hugo Weaving, Cate Blanchett, John Noble, Karl Urban, David Wenham, Christopher Lee
Hang: magyar, angol (DD 5.1EX), magyar (DTS ES)
Kép: 16:9 (2.35:1)
Felirat: magyar, angol
DVD Start: 2004. december 14.
Forgalomba hozza:

A decemberi időszak másik nagy durranása a Gyűrűk ura trilógia harmadik részének, A Király Visszatérnek bővített kiadása, mely éppen időben érkezik ahhoz, hogy bekerülhessen a Középfölde-fanatikusok karácsonyfái alá. Ezúttal mindenki jól jár, hiszen aki eddig is megvásárolta a bővített változatokat, végre a harmadik epizódot is a gyűjteményében tudhatja, de azok sem maradnak hoppon, akik mostanáig vártak a teljes trilógiára, hiszen a három bővített kiadás ettől a hónaptól egyben is megvásárolható. Sőt, aki szereti az igazán egyedi megoldásokat, az szoborral és egyéb nyalánkságokkal együtt is megvásárolhatja ezt a kitűnő filmet. A Király visszatér nem okoz csalódást, a négy koron telis-tele van jobbnál jobb anyagokkal, melyeket minden filmrajongónak érdemes végigülnie. Az eddig sosem látott, kibővített jeleneteken kívül A Király visszatér rögtön négy audikommentárral várja a részletekre kíváncsi füleket, így aki az egész kvartettet végig akarja hallgatni, kénytelen lesz kivenni néhány nap szabit, vagy lógni a suliból. Maguk a kommentárok a rendező és forgatókönyvíró, a tervezőcsapat, a kivitelező csapat és a szereplők szájából hangzanak el, mindenki kedvére kiválaszthatja a számára legszimpatikusabbat. Ha túlestünk ezen, rögtön nekifuthatunk a különböző dokumentumfilmeknek, melyek az alábbi témákban várják a kulisszák mögötti eseményekre éhes szemeket és füleket: J. R. R. Tolkien – Középfölde hagyatéka, A könyvtől a forgatókönyvig: az utolsó fejezet, Középfölde megtervezése, Rohan, a digitális munka, a trilógia befejezése, Középfölde zenéje, ráadásul még egy elvetett koncepciótervet is szemrevételezhetünk, amely Aragorn és Szauron párharcáról szólt volna. Mindezek mellett – Peter Jackson rendező és a hobbitok bevezetőit meghallgatva – találhatunk még sok kisfilmet, képgalériát, interaktív térképet, werkfilmet, jelenetet több kameraállásból, s ezek segítségével további érdekes információkat gyűjthetünk be a forgatás menetéről, annak részleteiről. A Király visszatér DVD kiadása a film mellett emléket állít egy fiatal amatőr filmesnek, Cameron Duncannek is, aki a trilógia elkészültét követően halt meg rákban, az ő munkáit is végignézhetjük az egyik korongon. Mindent egybevetve a Király visszatér méltó lezárása a nagyszerű filmtrilógiának, mely méltán gyűjtött be annyi elismerést, és monumentális jellegéhez illő DVD kiadásban látott napvilágot, ami nem hiányozhat egyetlen olyan polcról sem, ahol az volt a cél, hogy a filmtörténet legnagyszerűbb alkotásait sűrítsük egy kupacba.

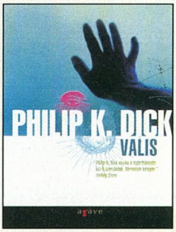
5/5

Philip K. Dick Valis

Kiadó: Agave könyvek

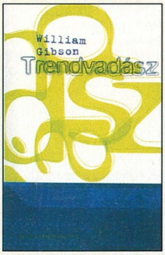
Philip K. Dick sosem tartozott azon írók közé, akik a hagyományos úton közelítették meg a science-fictiont: neki mindig sikerült valami olyan pluszt hozzátenni műveihez, ami a tucatszámra íródott lézerpisztolyos-űrhajós könyvek fölé emelte azokat. Az elmúlt egy évben megjelent munkái közül Az ember a fellegvárban, és a Palmer Eldritch még a könnyen fogyasztható regények tartozott, de a Kizökkent idő és az UBIK már sejtetni engedték: ez az úriember egészen másképp látja a világot, mint az átlagos földi halandók. Legújabb magyarul megjelent írása a Valis, mely túlszárnyalván bármely eddig megjelent kötetét, igen bonyolult, de annál szórakoztatóbb utazásra invitálja az olvasót, az őrület, a vallás, és a filozófia érintésével. A Valis nem a megszokott formában értendő sci-fi, annál sokkal több: igazi mély olvasnivaló, amely nagy mennyiségben tartalmaz jófajta cinizmust és fekete humort. Főszereplője Horselover Fat, aki egy széthulló világban találkozik az isteni jelenéssel, amely egyszerűen csak VALIS-nak hívja magát, és olyan információkkal látja el hősünket, melyek egyszerre építik és rombolják szerencsétlen Fat egyébként is igen zűrös életét. Dick írása nem egyszerű olvasmány, eltarthat egy darabig, amíg ráérzünk sajátos ízére, de ha egyszer már elkapott a fogaskerék, le sem tudjuk tenni a könyvet, amíg el nem jutunk a végkifejletig. Akik olvasták – és élvezték – a Hugo-díjas szerző eddigi írásait, azoknak kihagyhatatlan darab, de kezdőknek ésszerűbb egy kevésbé nehezen emészthető könyvvel elkezdeni a merülést Dick igencsak sajátos, de annál zseniálisabb világában.

5/5



William Gibson Trendvadász

Kiadó: Magyar könyvklub



A cyberpunk stílus atyja 2003-ban készült el eddigi utolsó könyvével, mellyel stílust váltott, mind a mű vonalvezetését, mind a cselekmény idejét illetően. A Pattern Recognition története leginkább Gibson egy korábbi, Count Zero (magyarul Neuromanc 2-ként jelent meg) című művére hasonlít: egy fiatal lányt azzal bíz meg végtelen erőforrásokkal bíró főnöke, hogy megtaláljon neki valamit. Cayce, a divattal – pontosabban a reklámokkal és logókkal – kapcsolatos különleges képesség birtokában levő hölgy a főszereplő, akit egyszerre nyomaszt apjának megmagyarázhatatlan halála, és lelkesít egy különleges film. Ez a film az interneten terjed, apró darabokban – Cayce célja az alkotó felkutatása. Furcsa lehet a Gibson stílusát kedvelőknek, hogy ezúttal minden Cayce körül forog, nyoma sincs a régebbi könyvek három-négyszeres vonalvezetésének. A másik újítás, hogy a könyv napjainkban – egészen pontosan 2003-ban – játszódik, ezért szinte minden környezeti elem ismerős lesz. A könyv szereplői Macintosh-t használnak, Netscape-pel böngésznek, 501-es farmert hordanak, és a Google-lel keresnek nyomokat. Ez közelebb hozza őket hozzánk, másrészt viszont ezzel elveszett Gibson könyveinek legvonzóbb vonása, a modern, mégis lepusztult cyberpunk világkép. Ennek ellenére a regény kiváló – csak éppen nem az, amire a rajongók vártak.

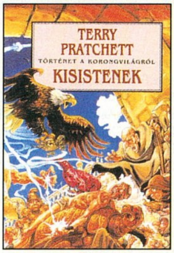
5/5

Terry Pratchett Kisistenek

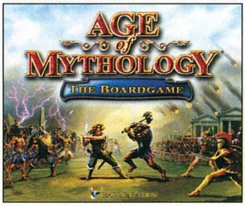
Kiadó: Cherubion

Terry Paratchett egyike a földkerekség leghumorosabb regényíróinak; könyvei szinte kivétel nélkül arról ismerszenek meg, hogy harsány felröhögések nélkül egyetlen oldalt sem lehet elolvasni. Az általa teremtett Korongvilág tömve van mókás karakterekkel és elképesztő helyszínekkel – a Kisistenekben egy Tesveer nevű novícius, illetve Omnia földje játsszák a főszerepet. Tesveer a mindenható Om őszinte híve, sőt, mint az hamar kiderül, ő az egyetlen, aki ténylegesen hisz istenében, és a régi történetekben. Élete alaposan felbolydul, amikor személyesen is találkozik Ommal, aki sajnálatos módon teknős alakjában kénytelen élni immár három éve. Ha ez még nem lenne elég, Tesveernek tökéletes a memóriája, ezért főszerep hárul rá a rebellis (értsd: eretnek módon nem hódolnak Omnak) Ephebe ellen tervezett hadműveletben. A Kisistenek elsősorban a fanatikus vallásosságról, illetve az ennek álcája alá rejtett hatalomvágyról szól – és hiába égető kérdések ezek napjainkban, nem feltétlenül Pratchett regényétől várná az ember a kifejtésüket. Főként azért nem, mert a komoly témák miatt a regény sokkal kevésbé humoros, kevésbé harsány, mint az előzőek – példának okáért a legutóbbi Vége a mesének. Ennek ellenére van jó néhány szórakoztató pillanat a könyvben – főként Om monológjai –, és mindenképpen érdemes elolvasni, csak nem szabad azt a frenetikus szórakoztatást elvárni tőle, mint Pratchett többi művétől.

4/5



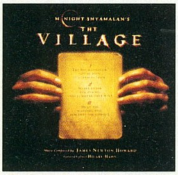
Age of Mithology The Board Game



Igazi ritkaságot mutatunk be e havi társasjátékrovatunkban, Magyarországon nem is lehet hozzájutni (sőt egész Európában sem nagyon: marad az internetes rendelés...), mégis ismerős lehet minden olvasónknak, hiszen a remek RTS, az Age of Mythology alapján készült. Ahogy a monitoron, úgy itt is a görögöket, egyiptomiakat és vikingeket vezethetjük harcba egymás ellen (maximum hat játékos részvételével). Ügyesen került át a táblás változatba az eredeti játék alapköveit jelentő nyersanyag-gazdálkodás, építkezés, hadseregfejlesztés, és harc. Rengeteg stratégiai lehetőségünk van: próbálkozhatunk defenzíven, a termeléssel megnyerni a játékot, vagy harcolhatunk orrvérzésig, esetleg intrikálhatunk, hogy a többi játékos egymást gyengítse, és így tovább. A három nép kellőképp különbözik egymástól (harci egységekben, árakban, területtípusokban), más-más stratégiát igényelnek, s ha még ez sem lenne elég, különféle akciókártyák kijátszásával fűszerezhetjük az alkalmazott taktikákat. Egy-egy parti elég sokáig tarthat (volt, hogy a kora délután elkezdett háromfős játék befejezését másnapra kellett halasztanunk, komoly gondokat okozva a minotauroszokat kerülgető takarítóknak) de a játéktábla szerencsés módon nem foglal olyan hatalmas helyet, mint pl. a Civilizationé. Nagyon jó kis játék, nemcsak Age-rajongóknak érdemes megfontolni a beszerzését!

James Newton Howard
The Village Soundtrack

Kiadó: Warner Music



5/5

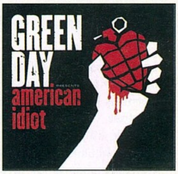
Night Shymalan, aki a letaglózó Hatodik érzékkel robbant be az amerikai filmgyártás és úgy általában a világ köztudatába, nem pihent a babérjain az elmúlt hat év folyamán: sorra készítette megdöbbentő csattanóval véget érő alkotásait (Sebezhetetlen, Jelek). A sajáttos képzelőerővel megáldott forgatókönyvíró-rendezőnek idén került a mozikba negyedik filmje, A falu, melyhez a házi zeneszerzőjének tartott (eddig minden nagyobb költségvetésű filmjénél vele dolgozott) James Newton Howard (Álomcsapda, Atlantis) komponált emlékezetes dallamokat. A zene, mely a filmeknél nagymértékben meghatározza a hangulatot, esetünkben éppen olyan, mint maga a misztikus mozi: az ember érzi a lappangó feszültséget, tudja, hogy valaminek történnie kell, de mégis elmerül a kellemes hangok között, csak hogy egy hirtelen fordulat következtében visszatérjen a valóságba, és újfent a váratlan váltásokra koncentráljon. A falu hangzásvilágát akár szegényesnek is titulálhatnánk, ha csak azt vesszük figyelembe, hogy javarészt egyetlen hegedű uralja az egész albumot, amit néha dob, vagy visszafogott zongorajáték kísér. Nem szabad viszont elfelejteni, hogy Newton Howard egyike az álomgyár legjobb mesterembereinek, így ilyen minimális hangszerarzenállal is képes igazán maradandó taktusokat alkotni. Mindezekhez tegyük még hozzá, hogy a hegedűt sem akárki, hanem neves művész – Hilary Hahn – forgatta, így a minőség garantált. A két zenész keze nyomán a hangszer egyszerre barátságos, sejtelmes, vagy ha éppen arra van szükség, hátborzongató dallamok forrása, megmutatva, hogy kellő tehetséggel mi minden kihozható egyetlen hegedűből. Bár A falu filmzenéje leginkább a mozi termeiben működik – otthon senki nem szeret rejtőzködő veszélyekre figyelni – mindenképpen érdemes alkotás, megfelelő olvasnivaló társaságában, vagy csak a hegedűjáték virtuozitására koncentrálva tökéletes választás lehet.

Green Day American Idiot

Kiadó: Warner Music

4/5

A liberalizmusáról oly híres Amerikában a zeneipar nem csak abból áll (mint például hazánkban), hogy igyekszünk kielégíteni a legfrissebb trendeket és divathullámokat, annak érdekében, hogy megfeleljünk a hallgatók elvárásainak, és a menedzserek pénzszagú elképzeléseinek – hanem az egyes előadók rendre egyéni véleményüket is kifejtik korongjaikon. Ebbe a kategóriába tartozik a punk-pop Green Day is, a banda beszédes című albumával – American Idiot – igen határozott véleményt közvetít a hallgatóság felé, ostorozva a médiát, az aktuális kormányzatot, és az újraválasztott elnököt, nem megfeledkezve a korábban a mozivilágban szolgálatot teljesítő kaliforniai kormányzóról sem. Az éppen tizenöt éve összeállt csapat négy év pihenés után vágott bele legújabb stúdióalbumába, melyhez összesen harminc dalt írtak és énekeltek fel, ezekből tizenhárom került fel a korongra (legalábbis szám szerint... figyelmes fülek viszont rájöhetnek, hogy a kevésnek tűnő track-mennyiség ezúttal jóval több, mint amennyinek látszik). A 2000-ben megjelent Warning után csak amolyan „best of" lemezeket (International Superhits!, International Supervideos!) kaphattak a rajongók, ám a legújabb albummal a három zenész bebizonyította, hogy nem csak az évek tekintetében (az egykori punk tinédzserek már harmincas éveiket tapossák!), de muzikális téren is egy új, érett korszakba léptek. Az album nyitó és címadó szerzeménye még a korábbi, sokkal vadabb idők emlékét hozza vissza, de összességében egy viszonylag szelíd, igen igényesen összeszedett lemezzel van dolgunk, ahol a zúzósabb tételeket lassabb, néhol már-már himnusznak is beillő dallamok szakítják meg, igen ütős, mindenki számára élvezhető egyveleget létrehozva. Szó szerint mindenkinek, hiszen nem csak megrögzött Green Day fanatikusok élvezhetik a korongot, hanem mindenki más is, aki szeret változatos utazásokat tenni a különböző műfajok között.



Kispál és a Borz
Én, Szeretlek, Téged

Kiadó: Universal Music

4/5

Pécsi gyerek lévén aránylag hamar, a '80-as évek végén a még csak kisebb klubokban játszó zenekar hatása alá kerültem. Kispálék alternatív zenéjük és sokak számára érthetetlen szövegeik ellenére évről évre egyre nagyobb népszerűségnek örvendtek. Sosem fogom elfelejteni, amikor az Ágy, Asztal, TV lemezbemutató koncertjét követő Sziget-fesztiválon Lovasi egy papírdobozból készített TV-vel a fején fellépett a Nagyszínpadra, majd a hullámzó tömeg láttán zavartan, hosszas várakozás után csak annyit mondott: „Ilyen tengersok ember előtt képtelen vagyok énekelni...". Persze a megilletődöttség elszállt, a buli fergetegesre sikerült, a kis pécsi csapatból pedig elismert, hatalmas tömegeket vonzó zenekar vált. Borzék azóta nyolc nagylemezt tudnak maguk mögött, illetve most már kilencet, hiszen a számomra minden idők egyik legjobb Borz lemeze, a Turisták bárhol után Én, Szeretlek, Téged címmel végre megérkezett legújabb korongjuk. Hatalmas elvárásokkal hallgattam végig a lemezt, mely a várakozásaimmal ellentétben sokkal borongósabb, és szomorkásabb hangvételű lett, mint elődei. A számok egy kivételével (a Lecsó által énekelt zseniális *Vackolj Belém* c. dal) mind lassú tempójúra, öregesre és picit fáradtra sikeredtek és így az előző albumoktól eltérően csak akkor vettem elő újra, ha egy rázós lapleadás, vagy egy nehezebb nap után melankolikus hangulatba zuhantam. Ezzel természetesen nincs baj, hiszen a hangszerelés és Lovasi dalszövegei a világ bármely táján megállnák a helyüket, mégis úgy érzem, hogy e hangulatzenéjük, ha csak leheletnyivel is, de nehezebben emészthetőre sikeredett az eddigieknél. Az Én, Szeretlek, Téged jó, de messze nem a legjobb Kispál-lemez, valószínűleg sok rajongónak kis csalódást okoz majd, ám ettől függetlenül még mindig állítom, hogy a Kispál és a Borz Magyarország legjobb zenekara.

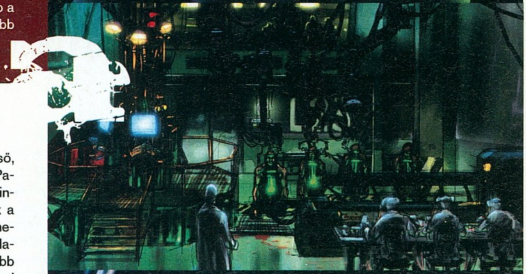
Sasa

> Vampire the Masquerade: Bloodlines

Sokan már jó előre az év RPG-jének kiáltották ki a Half-Life 2 technológiáját a legendás Vampire szerepjáték-rendszerrel, és a Fallout-játékokat alkotó Troika csapat tapasztalatával ötvöző vámpíros csodát. Újonnan élőhalott vérszívóvá vált hősünkkel napjaink Amerikáját járhatjuk be. A program nem keveset ígér: hét vámpírklán, hétféle játékélmény! Számítógépes játékban ritkán látott módon az intrika, árulás, politika és cselszövés köré épül a történet, de hogy hogyan játsszuk végig, az csak rajtunk múlik. Ha akarjuk, Half-Life módra lövöldözzük végig magunkat a játékon; ha úgy tartja kedvünk, Thief-szerűen lopakodva küzdjük le a kihívásokat; de ha óhajtjuk, varázslatokat használva, kalandjátékosként is megoldhatjuk a feladatokat.

> Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

A Vin Diesel nevével fémjelzett sci-fi akciófilm ugyan hatalmasat bukott a mozikban (tegyük hozzá: megérdemelten!), a történet játékátirata jó eséllyel pályázik az év meglepetésjátéka címre. A Doom 3-ra emlékeztető látványvilággal rendelkező FPS-ben a lövöldözés helyett a hangsúly inkább a lopakodáson és a közelharcon van – mindehhez a világ legkeményebb börtöne szolgál környezetként, és az univerzum söpredéke társként.



> Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

Régóta létezik már fizikai modellezés játékokban, de a Psi-Ops az első, ami ezt nemcsak kihasználja, de az egész játékmenetet eköré építi fel. Paranormális képességekkel rendelkező szuperkommandósként szinte mindenhatóak vagyunk ebben a játékban. Akaratunknak engedelmeskedik a gravitáció (itt jön a képbe a fizikai modellezés: bármit és bárkit felemelhetünk, eldobhatunk a távolból), elménk erejével tüzet gyújthatunk, gondolatot olvashatunk, és így tovább. Hogy ne legyünk védtelenek, egy kisebb hadseregre való fegyvert is viszünk magunkkal a nagy kalandra – ahol el lehet képzelni, milyen ellenfelekkel nézünk majd farkasszemet, akik még egy ilyen szuperkatonát is megizzasztanak...

> American McGee's Scrapland

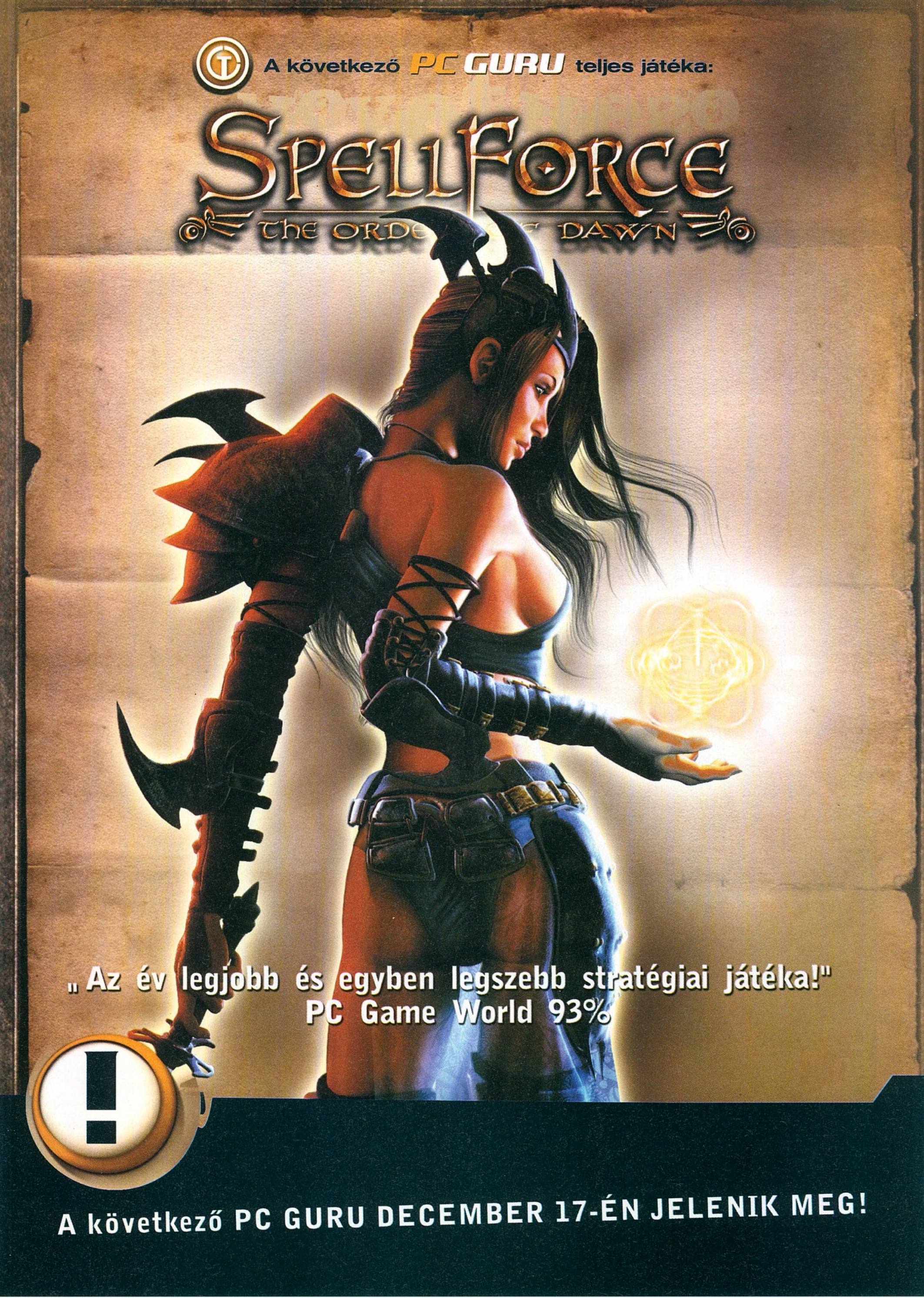
Mi lesz, ha keresztezzük a Grand Theft Autót a Galaxis Útikalauzzal, s mindezt az extrém játékairól hírhedtté vált American McGee (Doom, Quake, Alice) kezébe adjuk? Nos, az eredmény a Scrapland – egyetlen műfajba sem besorolható, hasfalszaggató humorú sci-fi kaland, ahol a robotok által benépesített univerzum első, és egyetlen sorozatgyilkosát üldözzük, ütődött karakterek, és mókásabbnál mókásabb helyzetek között bukdácsolva. Az igazán eredeti játékturmix több mint üdítő kikapcsolódás a mai, folytatásokra és licencekre épülő, a kreativitást egyre inkább háttérbe szorító játékvilágban...

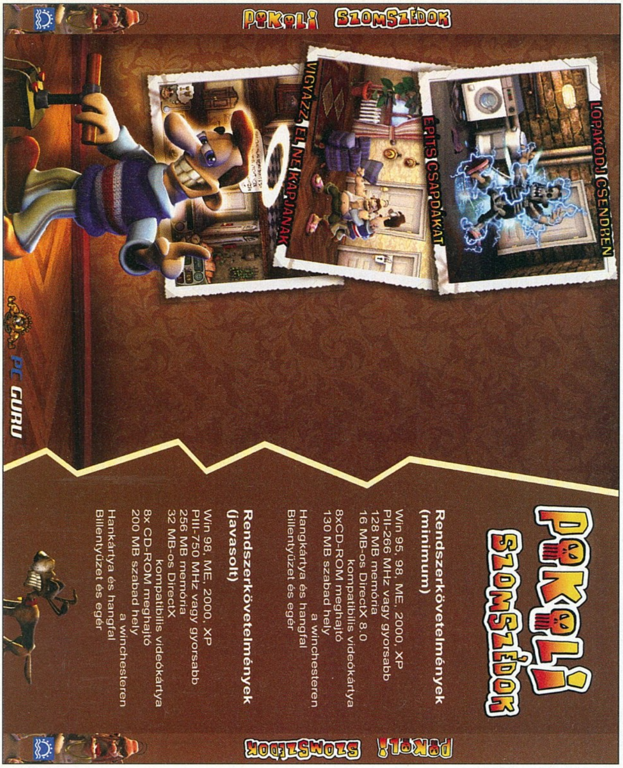
A következő teljes játék: Spellforce: Order of Dawn

Következő teljes játékunk az RTS-ek fejlődésének egyik fontos lépcsőfokaként vonult be a játéktörténelembe. A Spellforce úgy ötvözi a szerepjátékok és a valós idejű stratégia műfaji jellemzőit, ahogyan eddig játék még nem tette. Gyönyörű grafika, magával ragadó fantasy hangulat, hat irányítható faj, 50-60 óra játékidő... További méltatás helyett álljon itt a PC Gameworld magazin bemutatójának (egyébként 93%-ra értékelték a játékot) konklúziója: „Ha szereted az RTS-eket, ez a te játékod. Ha szereted az RPG-ket, ez a te játékod. Ha még sosem játszottál számítógépen, a Spellforce akkor is a te játékod. Az év egyik legjobbja!"

Minimum gépigény: P3 1 Ghz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

A következő PC Guru 2004. december 17-én jelenik meg!


A következő PC GURU teljes játéka:
SpellForce
„Az év legjobb és egyben legszebb stratégiai játéka!"
PC Game World 93%
!
A következő PC GURU DECEMBER 17-ÉN JELENIK MEG!



Impresszum

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) ■ sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) ■ hancu@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) ■ grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) ■ joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) ■ chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ■ ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor(Gaben) ■ gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Tel: (06-1)-888-3402

Levelezési cím: PC GURU 1300 Budapest 3, Pf. 362
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Vogel Burda Communications Kft. 1091 Budapest, Üllői út u. 25.hétfő-péntek: 9-17 óráig
Hotline vonalak:
Tel (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-342
Tel: (06-1)-888-3423

E-mail: terjesztes@vogelburda.hu
Fax: (06-1)-888-3499
Honlap: www.pcguru.hu/terjesztes

Előfizetési díj a kiadónál:
6 szám: 8616 Ft (6 szám - 20% kedvezmény)
12 szám: 16164 Ft (12 szám - 25% kedvezmény)

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Tóth Zsuzsanna Tel: (06-1)-888-3469, Fax: (06-1)-888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu

Lapigazgató:
Walitschek Csilla
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
Tel: (06-1)-888-3470, Fax: (06-1)-888-3499
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499

Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai, továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és üzemanyagtöltő állomások.

Terjesztés gondozás:
Sajtómenedzser Szaktanácsadó és szolgáltató Bt.
Tel.: 343 - 2346 Fax.:352 - 2865
E-mail: sajtomenedzser@mail.tvnet.hu
Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

Előfizetéses terjesztés:
Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Rt. hírlap Üzletág. Előfizethető közvetlenül a postai kézbesítőknél, az ország bármelyik pontján, Budapesten a HírlapÜgyfélszolgálati Irodákban és a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker. Orczy tér 1.
tel: (06-1)-477-6300 Postacím: Bp., 1900
További információk: 06-80 444-444

Előfizethető továbbá hírlap kézbesítőknél és a Hírlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u.10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

A PC GURU e havi száma 26500 példányban készül.
Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1796 Ft

Montírozás és nyomás: Révai Nyomda.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés-
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a CD-kben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Rendezze meg saját kasszasikerét!

Most minden Canon MVX 250i videokamerához firewire kártyát és Pinnacle Stúdió 8 filmkészítő szoftvert adunk ajándékba!
Így mostantól nem csak szalagra rögzítheti Ön és családja fontos eseményeit, de saját filmet rendezhet, forgathat, vághat és feliratozhat házi videostúdiója segítségével. Teljesítse ki kreativitását a Canon MVX 250i videostúdiójával.

Bármit elképzelhet a Canonnal **megteheti**
www.canon.hu

you can
Canon

UEFA CHAMPIONS LEAGUE
OFFICIAL SUPPLIER

Nyomd le a riválisokat Nokia N-Gage™ QD játékgépen!

És hogy végre mindenki lássa, mekkora spíler vagy, kaparintsd meg a tíz O'Neill HUB multimédiás snowboard dzseki egyikét a beépített MP3-lejátszóval és Bluetooth egységgel együtt.

Ehhez nem kell mást tenned, mint megvásárolni N-Gage QD-det 2004. december 1. és 24. között a Saturn áruházak valamelyikében

bruttó 49 900 Ft-ért.

Részletek az áruházakban és a www.nokia.hu weboldalon.

Saturn Buda
Mammut
1024 Budapest,
Lövőház u. 2-4.
Tel.: 336-3200

Saturn Pest
Europark
1091 Budapest,
Üllői út 201-231.
Tel.: 348-4000

O'NEILL

Vezeték nélküli többszereplős játék

- Exkluzív N-Gage™-játékok
- Játékok a legnevesebb fejlesztőktől
- Exkluzív szolgáltatások az N-Gage Arénában
- Vezeték nélküli többjátékos mód GPRS és Bluetooth kapcsolaton keresztül
- Gyors és egyszerű kártyacsere
- Zsebre szabott méret
- Mobiltelefon
- Szervező funkció (PIM)

n-gage.com/qd

N-GAGE ARENA

N-GAGE NOKIA

SATURN

Copyright © 2004 Nokia. Minden jog fenntartva. A Nokia, az N-Gage, az N-Gage QD és az Ashen a Nokia Corporation védjegye vagy bejegyzett védjegye.